


BONUS

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE




 **(C12) Final Resistance**


 **Point Blank 3**

 **Time Crisis
Project Titan**

 **Fisherman's Bait 3**

 **Winning Eleven 5**

 **Kengo Master
Of Bushido**

 **Black & White**

 **Serious Sam**

Trick Style

MDK 2

**SMUGGLER'S
RUN**

Zbog čega bi mogao propasti X Box • FRP: Warhammer (2) • Trikovi
Kako da zakačite Dreamcast na Internet • Vesti • Pomagajte drugovi
Kompletno rešenje: Dino Crisis 2 • Brate, u kom si fazonu? • Poster

broj 13 • godina II
cena: 110 dinara

CG: 5 DEM • BIR: 5 KM • MK: 150 DEN

ISSN 1450-6400



Da li znate šta je vrhunske vozačko iskustvo?



360 MODENA RACING WHEEL



Da biste iskusili vrhunske vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360**

Modena Racing Wheel

je kopija trkačkog volana istoimenog bolid, prilikom čije izrad je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili nađete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

Za one sa skromnijim prohtevima tu je **Compact Racing Wheel**, volan sa nešto manje mogućnosti, ali još uvek dovoljno dobar da ponese znak Ferrarija.



COMPACT RACING WHEEL

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** i **Compact Racing Wheel** su nezamenljivi dodaci za PlayStation. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64.



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

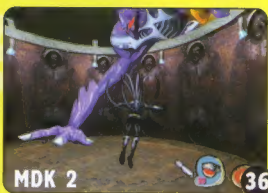
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 806

Novi Sad: Miletićeva, 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



Time Crisis: Project Titan 23



MDK 2 36



Smuggler's Run 50



Black & White 56

tema broja 06

Ovog puta gledamo i drugu stranu medalje potencijalne konzole broj 1 na tržištu: X-box-a, odnosno kako i zbog čega bi mogao da propadne

mi i vi na ti 08

vesti 10

predstavljamo 14

U vašim pismima i anketama tražili ste da pišemo o priključenju Dreamcasta na Internet. Razbijamo sve tabue po tom pitanju - veoma je lako!

na vidiku 16

Pored standardnih prikaza za sve konzole, pa čak i za X-box i Gameboy Advance, tu su još i prikazi za Game Cube

nove igre 23

evo rešenja 63

Posle gomile vaših pisama, odlučili smo da za vas smo pripremimo rešenje igre Dino Crisis 2

FRP 70

Pročitajte još pravila i zadataka u nastavku naše priče o starom ali dobrom FRP sistemu - Warhammer

trikovi 72

mali oglasi 77

brate, u kom si fazonu? 78

Pročitajte Uroševu tužnu priču o tome kako je i kada zadobio tako divan, ali malo proređen osmeh

pomagajte drugovi 80

Još uvek ima nade, ne odustanite ni sada, pošaljite pismo i naći će se neko ko će moći da pomogne

hardware 82

Bolje upoznajte ASUS A7M266 DDR - najbržu Socket A ploču

Sony Playstation	
Alone in the Dark: The New Nightmare	21
Burnstick Wake Sleeping	30
C-12 Final Resistance	34
Dukes of Hazzard II	37
Fisherman's Bait II	27
LMA Manager 2001	26
MTV Sports - Tri Laster's Ultimate BMX	33
Pipe Mania 3D	27
Point Blank 3	31
Simpsons Wrestling	28
Time Crisis 2: Project Titan	23
Triple Play 2002	32
World Scariest Police Chases	17

PlayStation 2	
Army Men Green Rogue: NTSC	49
Dead to Rights	20
GTA 3	16
Kengo Master Of Bushido	54
Legend of Alon D'ar	21
Silent Hill 2	19
Smugglers Run	50
World Soccer Winning Eleven 5	52

Nintendo 64	
Dr. Mario 64	19
Pokémon Stadium 2	48

Game Boy Color	
Indiana Jones and the Infernal Machine	17
Racin' Ratz	47
Scooby Dool	47

Game Boy Advance	
F-14 Tomcat	20

Dreamcast	
Exhibition of Speed	16
Gun Bird 2	45
Heavy Metal	19
MDK 2	36
Soldier of Fortune	21
Taxi 2	38
Trickstyle	38
Zombie Revenge	40

PC	
Black & White	56
Hostile Water	58
Medal of Honor: Allied Assault	17
New World Order	19
Outlive	62
Serious Sam	60
Unreal 2	21

X Box	
Munch's Oddyse	20

Game Cube	
Too Human	16

Spisak oglašivača :

Beograd On Line	9
Beosoft	2, 7, 29, 46, 53, 84
Cedeteka MK	35
EX SBS	61
Exit	55
FM Box	57
GL Soft	25
Goggo Game Boy	26
Master CD	18
Media Play	39
Outer Space	5
Pakom	59, 83
PC Petak	9
PreCiz	37
SBS	31
Shine	51
Spring	13
Telefonski servis Pobjednik	41, 44
TriK	77
ZDE	22

OUTER SPACE

M I L E N I J U M

PRIKRUŽITE NAM SE U ISTORIJSKIM TRANSMISIJAMA
ZA ARENE U NAJBLIŽOJ EMISIJI U NAŠOJ BALAKSNI!

PREVIEW ŽENE • POSLEDAJTE NAJAVE IGARA KOJE
SU U PRIPREMI I KOJE ĆE USKORO BITI U KLUBOVIMA.

OS PLUS • PRIPREMAMO REPORTAŽE SA ZNAČAJNIH
DOGAĐAJA I DRUGE ZANIMLJIVOSTI.

REVIEW CREW • SVAKE NEDELJE OPISUJEMO PET
NOVIH IGARA KOJE SU STIGLE U GRAD.

MULTIMEDIA • OPISUJEMO PO JEDAN EDUKATIVNI I
JEDAN KORISNIČKI MULTIMEDIJALNI NASLOV.

INTERNET • PREDSTAVLJAMO PO DVA WEB SAJTA SA
KOMPIJUTERSKIM I NEKOMPIJUTERSKIM TEMAMA.

DVD • PRIKAZUJEMO INSERTE IZ NOVIH FILMOVA NA
DVD-U KOJI SU STIGLI U DOMAĆE KLUBOVE.

SOFTWARE • IZDAJAMO AKTUELNE PROGRAME KOJI
VAM MOGU OLAKŠATI SVAKODNEVNI RAD.

HARDWARE • TESTIRAMO I OPISUJEMO NAJNOVIJE
UREĐAJE KOJI SU STIGLI DO NAS.

TOP5 • GIGANT OI, REDAK PRIMER VEŠTAČKE
INTELIGENCIJE PRIPREMA LISTU NAJBOĻIH IGARA.

TRESPRESS • ZANIMLJIVE TEKST IZ DOMAĆIH I
SVETSKIH ČASOPISA IZDAJAMO ZA VAS.

И ја гледам
Аутер Спес.

POČETKOM OVAKESET PRVOG VESKA,
MULTIMEDIJALNI SADRŽAJI SU PREPLAVILI
ČOVEČANSTVO. ŽROS STEŽANE OBRAGE
INFORMACIJA I NJIHOVOS PROSELEDIVANJA
LJUDSKOJ RASI, EKIPA OUTER SPACE-A
IZGRADILA JE IZOLOVANU GRADEVINU NA
MESECU PO IMENU ARENA.

ARENA JE JEDINA STRUKTURA VIDLJIVA
GOLIM OKOM SA ZEMLJE, A NJENA SVRHA JE
POSMATRANJE MULTIMEDIJALNIH ZBIJANJA
ŠIROM BALAKSJE I EMITOVANJE IZVEŠTAJA
KA ZEMLJI.

PRVA TRANSMISIJA SA MESECA OZNAČILA JE
POČETAK TREĆEG MILENIJUMA.



NABRADA IGARA • SVAKE NEDELJE MOŽETE
OSVOJITI VREDNE NABRAGE, SAMO POSALJITE
SUBSTANU, KOMENTAR IJ SAMO LIČNE PODATKE
NA NAŠ E-MAIL: NABRAGE@OUTERSPACE.CO.YU

NE PROPUSTITE NAJVEĆI MULTIMEDIJALNI ŠOK SA
OVE STRANE UNIVERZUMA!

ART KANAL

SUBOTA 19.30

NEDELJA 14.00

PONEDELJAK 11.00

WWW.OUTERSPACE.CO.YU



5 XBOX scenarija o propasti

Microsoft je pokazao punu ozbiljnost u nameri da postane gigant na tržištu igračkih konzola. Međutim, ako se neki od navedenih scenarija bude ostvario taj cilj će biti teško ostvariti.

Uprkos govorkanjima i zajedljivim komentarima zlih jezika, u godinama koje dolaze Microsoft će sasvim izvesno postati značajan igrač na tržištu konzola. Kompanija je usredsređena na svoj cilj, obezbeđena je tehnička i softverska podrška, kao moćna arhitektura koja garantuje dominaciju nad konkurentskim proizvodima. Na žalost, u svetu velikog biznisa stvari ne idu uvek predviđenim tokom. Na primer, Sega nije mogla da pretpostavi koliko će jak biti PlayStation 2, niti je Atari shvatio da bez jake potpore softverskih kompanija ne može uspeti. Tako, nemoguće je pretpostaviti šta će se zaista dogoditi s Xboxom, ali nije loše skrenuti pažnju na stvari koje se mogu dogoditi.

1. Globalni ekonomski problemi

Hteli mi to da priznamo ili ne, industrija elektronskih igara je industrija čistog luksuza. Igre nikome nisu neophodne da bi preživeli, a ukoliko bi ekonomija zapala u krizu, takve stvari bi bile prve na listi za "amputaciju". Trenutno, u svetu se beleži lagana ekonomska kriza koja bi svoj zenit mogla da doživi upravo u vreme Božićnih praznika, kada bi se Xbox našao u prodaji. Pritom ne treba zaboraviti da je Sony isporučio već oko 10 miliona konzola koje strpljivo čekaju kupce koji bi se, u strahu da neće moći da priušte Xbox, mogli odlučiti za PS2.



2. Moguće veliko Nintendovo iznenađenje sa Game Cubeom

Nintendo, i pored čvrstih uverenja, najverovatnije neće uspeti da lansiraju svoju novu konzolu ove jeseni (kao što se ni jedan raniji proizvod ove kompanije nije po-

javio na vreme). Ako se to dogodi, i ako Nintendo sprovede u delo najavljenju marketinšku kampanju, Xbox bi mogao da pretrpi snažan udarac. Mali je broj igrača koji bi bio spreman da u istoj godini kupi i Game Cube i Xbox, a ako se Game Cube pokaže kao jaka mašina, Microsoft će imati dva veoma čvrsta protivnika na samom početku, umesto jednog. Još "gore" bi bilo da se Nintendo u prodaji pojavi praćen nekom Mario Brothers ili sličnom igrom renomiranog imena...

3. Spoljni faktori bi mogli da uzrokuju promenu plana za lansiranje Xboxa

Kada je u pitanju visoka tehnologija, često se dešava da neki, sasvim sporedni faktori, uzrokuju niz problema. Ranije je zabeleženo nekoliko slučajeva u kojima je proizvodnja igračkog hardvera odložena zbog prethodnih stvari, kakve su potrebe vojne industrije za čipovima.

Takvi problemi bi ozbiljno ugrozili opstanak Xboxa na tržištu, jer bi ostavili dovoljno prostora konkurenciji da se razmaše. Srećom, verovatnoća da se tako nešto dogodi kompaniji kakva je Microsoft, zaista je mala.



4. Microsoft korporacija bi mogla da izgubi strpljenje

Kompaniju Microsoft obično posmatramo kao bure novca koje nema dno, i koje bi moglo u nedogled da finansira izgradnju vrhunskog kućnog igračkog sistema kakav je Xbox. Međutim, kao i svaka druga firma, i Microsoft ima svoje granice. Ako drugim sektorima kompanije bude neophodna brza i značajna finansijska potpora, projekat Xbox bi lako mogao da ostane bez vitalne podrške, što bi imalo nesagledive posledice. To i nije tako nemoguća opcija, posebno ako se uzme u obzir da PC tržište slabi bukvalno iz dana u dan. Ipak, uzdamo se u veliko iskustvo i još veće zalihe zelenih novčanica kojima raspolaže gospodin Gates.



5. Sony bi mogao da poveća pritisak

Po mnogim predviđanjima, Sony bi u trenutku kada se Xbox pojavi u prodavnicama, mogao da ima već preko

20 miliona PlayStation 2 jedinica u prodaji, što bi Microsoftu i te kako zagorčalo život. Dalje, Sony bi lako mogao da snizi cenu svoje konzole, što bi neizbežno dovelo do sniženja početne cene Xboxa i stvaranja enormnih gubitaka već na samom početku. Sony bi dalje mogao da izbaci neki veliki naslov, poput Metal Gear Solida 2, baš u vreme pojavljivanja Xboxa, što bi kupce stavilo u još veću nedoumicu. A to su tek dva poteza koje bi Sony mogao da povuče i to relativno bezbolno. Verovatnije je, međutim, da će se tako nešto dogoditi tek kada se budu videle prave mogućnosti Xboxa. ■



Spisak dobitnika mesečnih CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

PSX disk: Igor Osmajlić, Novi Sad
Miloš Pilić, Beograd
Srdan Đurić, Paraćin
Miloš Đorđević, Novi Sad
Srdan Radovanović, Bogatić
Slobodan Cetinjski, Zemun
Anton Kovač, Novi Sad
Robert Juhas, Mali Idoš
Darko Dulčić, Đurđin
Zdravko Nikitović, Beograd

Samo u

BetaSOFT-u



Pokvario vam se PlayStation? Neispravan vam je kontroler? Imate stari Game Boy koji već duže vreme sakuplja prašinu? Ne znate kako da ugradite čip? Onda dodite u naš **SERVIS** gde će vas dočekati stručno osoblje. Za sve što treba da se popravi, namesti, zakrpi ili dovede u red, a ima veze sa konzolama za igranje, naš **SERVIS** ima rešenje.

Sve kvarove popravimo u minimalnom roku, a po veoma povoljnim cenama. **Naše servisere** možete naći svakog radnog dana od 8 do 15 časova, ili pozvati na neke od naših telefona.



Gospodara Vučića 160 • 11000 Beograd

Telefoni: 011/ 30 45 700 • 30 45 701 • 421 355



GLUV-SLEP-NEN

✎ Zdravo "Bonus"!

Ja sam Zlatko i gluv-sluha imam 17-18 godina. Za sony igrice bilo super ali mnogo teško igra se zove Soul Reaver Legaci of Kain. Mogu li pomogne za Soul Reaver, kako pokaži put sve. Ti Bonus ti pišeš crtanje kako pokažeš put, za Soul Reaver, ja teško gluv. Molim te sto puta. Platim sto dinar. Ti meni pišeš pismo ili sveska prepíše crtanje. Hvala Bonus! P.S. obavestio pismo i sveska za mene, što sam ti rekla, molim te.

Zlatko Grujić

boNus Ja ne gluv, ja lud... mnooooo go lud. Ja tebi hteći pomoći, ja želeći pomoći, ali ja ne zna da crta :(ja samo zna da piše (a i to jedva). Džaba platiš - neće crta, neće šalje. ja nepodmišljiv! Nema sveska, ima album - lep album, šaren! ja platim tebi ti opet pišeš, ja tebe gotivim...

S STAROG NA NOVO

✎ Zdravo!

Zovem se Nikola, živim u Velikom Gradšću i imam 26 godina. Pišem vam prvi put zato što imam par pitanja.

1. Da li na DREAMCAST-ovoj memo kartici mogu samostalno da se igrāju snimljive igrice (npr. NBA 2 in 1; Shenmue...)?

2. Da li ketridži od GB color i GB advance mogu da se igrāju na običnom GB-u?

3. Kolika je otprilike cena ketridža za GB color i GB advance.

P.S. Vaš časopis je stvarno nešto posebno!!!!

Pozdrav od Nikole

boNus Zahvaljujemo ti se na podršci i rečima hvala, a što se pitanja tiče:

1. Ne, na VMU mogu da se download-uju pojedine mini igre iz nekih igara, ali toliko kompleksne već ne mogu.

2. Ne, ali igre sa GB-a i GBC-a mogu da se igrāju na Advance-u.

3. Cena ketridža varira, za GBC se kreće od 30-130 dm, a za Advance se još ne zna, al' će uskoro biti obnarodovano (valjda). P.S. Hvala, znamo, trudimo se, nekada i danima ne spavamo, a sve u cilju boljeg časopisa.



Boris Šetel, Tavankut

5AR

✎ Šta se radi manijaci?

Moje ime je 5ar i pišem vam po drugi put (prvi put je bilo pre tačno godinu dana). Neću da vas volim jer u vašem časopisu lepo piše: "Nemojte da nam pišete kako smo najbolji, jer to nismo. Pišite nam ko vas davi, i šta vas svrbi, kako vam stomak krči. Sva pisma biće spaljena i ne precrtnati radosi prodati, a najbolji će biti objavljeni (malo sutra) i nagrađeni časopisom (što sam lično iskusio). Ali moram, moram, i moram jednostavno virus zvani Bonus vlada mojim telom i mojim umom. Za sada samo je Valentin Šalja zaslužio te pohvale jer čak i moja baba koja inače sluša TEHNO (majke mi) zbog njegovih karikatura dobija napade smeha. Što se tiče onih ljudi što zezaju Satorija mogu slobodno datd. jer on je jedan sasvim cool tip, i ima moju punu podršku. Sve najbolje i srećan rodus, želi vam vaš redovni kupac RAPE.

Samardžić Petar, Petrovaradin

boNus Manijakujemo, k' o što manijacima i dolikuje. A kod tebe? Plišiš ti ti nešto ili nekog?

Radove smo sve prođali (za jevtine pare), o pismima da ne govorimo, svi znamo kakve probleme ovde u gradu imamo zbog manjka elektriciteta i ogreva. A i ono malo pisama što ne spalimo - ili pojedoimo ili podelimo gladnim iz Burunde. Po onome što čitam iz tvog pisma, zaključujem da ti je baka legenda, moram da joj čestitam na muzičkom ukusu, šaljine simpatije si osvojio, a Satori ti se zahvaljuje na podršci. Brate Rape, hvala ti na čestiti, i ja bih tebi čestitao rođendan, ali si nesmotreno postupio i zaboravio da navedeš njegov datum (a nadam se i da nam nisi poželeo da "poživimo još toliko")...

ALI, RPG EVDE ...

✎ Halo, Bonuse da li se čujemo

...aaaaa, čujemo se. Pišem vam po treći put u nadi da će te moje pismo ni manje ni više nego objaviti. Pošto sam izuzetno veliki ljubitelj RPG-a, molio bih vas da nipošto ne smanjite broj istih, već naprotiv da ga povećate. Samim tim je razumljivo da mi je najbolja izdavačka Squaresoft.



Goran Starčević, Požega

Pitanja:

1. Da li se priprema nastavak Chrono Cross-a i Saga Frontier 3.
2. Kom žanru pripadaju igrice Suikoden 1 i 2?
3. Da li postoji konverzacija Dungeons & Dragon za PS1?
4. Šta se dogodilo Nemesis u igrici RE3 kada se 8 puta dobije epilog, 8 puta dobije ocena A i sve to još ponovi 8 puta (stvaaaaaanooooo bih voleo da znam)?
5. Kada se dve PS1 konzole povežu link kablom da li je potrebno da se samo u jednoj bude CD?
6. Za koje konzole su delovi Final Fantasy od 1-6?
7. Za kraj pozdravite Mikajla i recite mu da mi je bolji od Uroša!!!

Pozdrav od Radovana iz Modriče

boNus Hvala na pitanju, ne čujemo se, redovno se bavimo higijenom, a i koristimo dezodoranse cvetnih aroma.

Voleli bi smo da i izadem u susret i objavimo što više RPG-ova, ali na žalost, nismo uvek u mogućnosti. Što se tvojih pitanja tiče, nakon konsultacija sa Mikajlom sam ti pripremio odgovore, pa ti sada vidi šta ćeš i kako ćeš:

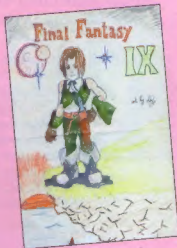
1. I ako se priprema, te vesti još nisu stigle do nas.
2. Pripada RPG-u.
3. Ne.
4. Bog sveti zna, a možda ni on ne zna
5. Ne, dva CD-a li nisi? od povezivanja 6. 1, 2 i 3 na GB-u, 4, 5 i 6 na SNES-u, sa tim da je konverzija 6-ice izbačena na PSX. Mikajlo pozdravlja tebe i kaže "Hvala, i si bolji od Uroša". Uroš kaže (širokog osmeha) "U pravu ste obojica. NAJLOŠIJI SAM!!!!"

GLUPE IGRIČE

✎ Zovem se Ivan iz Batajnice,

časopis je cool!!!! Kupujem ga redovno, ali da vas više ne smaram da predem na stvar. Imam nekoliko pitanja: Zašto stavljate neke glupe igrice u časopis kao što je Torg i Star si-eer puzzle, neki kralj ide u neku skalameriju da bije neke patuljke, lopove ili star swer puzzle. Taj koji igra tu igricu nek bolje kupi tetris! Da li stavljate te igrice da bi popunili prostor (rubrike)? Da li možete da objavite neke šifre za Musatija za PlayStation?

Bratić Ivan, Batajnica



Nenad Jovanović, Valjevo

mi i vi na ti

bonus Moram da ti skrenem pažnju na to da smo mi časopis o igrama za konzole - ne za DOBRE igre sa konzola. Mislim da bi bilo glupo da ne opisujemo loše igre, jer naša je svrha prevashodno da vas "posavetujemo" koje igre da pribavite i kojih da se "čuvate" kao krševa, a i da bi izbegli "komercijalizaciju" igara i nazovi hitova. Što se tiče "Musačija", nismo u mogućnosti da je pronađemo, pa se pitamo: Da li smo mi zakazali ili se tebi potkrala greška u pisanju?

FEDERARI VS BACER

KSSSS..., 'alo Bonus!

Da li je to prava frekvencija, jeste (znam da jeste). Imam 14 godina, listam vas od VIII numbera (malo je "too late"). Pa da predem odma' na stvar. Einz kritika na vaš list. Bonus jesam jedva našao (svi su bili već rasprodati) pa vas stoga lepo molim (volim) da malo povećate tiražnost. Pod zwei (e sad će da "viš"). Ne odobravam š'o mi Mile (Mihajlo) iz 11. i Acke (Aca) iz 12. numbera diraju Jovicu (Satorog). Ni jedan bageruška se nije merila sa Turbo Injection Ferari sa 400 konj. snaga, 350km/h (brže od zvuka). Ridi Shumaherom. Lunar II je legendarna klasika za sege (Mile je malo, malo više neobrazovan), New Grove (magare što ripa po livadi), nije loša zamisao (jeste malo ne-realno ocenjena), a Paper Mario nemo mi pipate. Zbog Maria, uz koji sam izraso će se sretnem s' onog Acu u paklu (ili u Mortal Kombatu). Ja sam ljubitelj inače svi žanrovi, ali se naročito obrađujem kad vim naku staru igru npr. Mario ili Disney (hoću mene da pozdravi Šilja). P.S.(Za Uroša) Ule kad ideš da odobrijaš redakciju, zivni me da se vrnem tam i ja malko da dipim. Treba mi za GBA! Kraj poruke. Prijem. KSSSS...!!!

CODE: Ridi LOKAC: Jagodina

bonus Rthhkhkh. Alo obala dali se čujemo. Ajde bre radi... (Izem ti raspadnutu radio-staniciu) Alo, Ur(0)š odvi. Ne da se brineš, ti si mi glavni izbor kada je "robljanje" kasice u pitanju, nego mi je frekvencija razumljiva, pa mi se mestimično gubiš... Bonus bre potrošna roba, moraš da budeš brži (razgrabi se), a Satorija više ne diraju (ja ću da ih peglam ako se usude). Rodžer, over!

KO SE LJUTI?

Čao!

Zovem se Igor i ovo pismo vam pišem sa razlogom i razočarenjem. Moram da se požalim nekom, uredniku ili ne znam kom već. Zato što moj nagradni crtež (Hugo2) iz broja 7 i dan danas nije

nagrađen. Veoma sam ljut zbog toga, ali nadam se da će greška biti ispravljena do sledećeg broja.

Igor iz Bora

bonus Grešku ćemo naravno ispraviti, nemoj da se ljutiš. Puno vaših pisama stiže, puno toga treba uraditi, poslati, a moguće da se tvoja nagrada izgubila negde u pošti. Mogao si i da nam se javiš u međuvremenu pa bi tu veliku nepravdu ispravili.

RIVER PA RIVER

Zdravo NUSBO!!!

Evo i ja da vam se javim napokon, posle desetog broja, UH! Neću da vas hvalim da ste najbolji jer niste, prvo mesto je prazno a vi ste odmah iza. HAHHAHA!! Moram malo da vas kritikujem: ubacili ste igre za PC nemam pojma zašto ali mi se to ne sviđa jer je Bonus časopis za konzole a ne za kompjutere, sem toga postoji veliki broj časopisa koji se bave istim. Umesto stranica ispisanih o igrama za PC mogli ste da ubacite par postera više, ne biste trošili puno farbe pri štampanju. Ubacite neke igrice tj. rešenje igrice koje su ispile sa liste najigranijih a opet označavale su neki davn period. Npr. Soul River. Ostalo is Oket i nastavite skoro kao do sada.

Uz pozdrav šaljem vam ovu sliku (crtež) i nadam se da će vam se svideti. Tražim malu pomoć oko Soul Rivera.

Pozdrav od vernih čitalaca
Mirka i Zourana, Šahbazi!!

bonus Svaka kritika je dobra, pa čak i svaka deseta. Zar je to odgovoran odnos prema voljenom časopisu??

Što se PC bloka tiče, to smo već toliko puta razjasnili, svi svetski kompjuterski časopisi imaju blok posvećen igrama na konzolama, zašto i mi da ne ostavimo malo mesta za neke igrice za PC. A kada su rešenja starih igara u pitanju, to sve zavisi od vas. Ono što vi u anketama tražite, mi se trudimo da vam izademo u susret. Imaćemo u vidu i Soul Reaver, i kad budemo bili u mogućnosti mi ćemo vam želju ispuniti, pa vi sad vidite kakav smo mi časopis.

Nemojte da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to znamo. Pišite nam šta vas muči i zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagradni časopisom.



Nele, Valjevo

CRDS
TOP FM 96.4 MHz
Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repriza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h

Zašto
ga
slušati
pronadi svoj odgovor

www.pcpetak.co.yu

CRDS
TOP FM 96.4 MHz



Sega i dalje živi

I to ne samo kao proizvođač igara! Segini proizvodi će i dalje živjeti u srcima i dušama svih nas, pravih ljudi i zaljubljenika - kao i u stvarnosti. Naime, Sega Europe je objavio da je postigao sporazum sa kompanijom BigBen Interactive, prema kome će BigBen Interactive distribuirati Segin softver, ali i hardver i periferne dodatke za Segine konzole. Glavni Baja za evropski ogranak Sege, Kazutoshi Miyake je izjavio da: "je Sega posvećena tome da Dreamcast ostane potpuno dostupan i u punoj distribuciji." Ovo samo još dodatno komplikuje situaciju sa nesretnim Dreamcastom - treba pogledati istinu u oči i shvatiti da, kada se konzola više ne proizvodi, ma koliko ona dobra bila (što Dreamcast neosporno jeste), to znači da ona više nema budućnost i da će pre ili kasnije (verovatno pre) izumreti. Ipak, zbog velike količine korisnika i ljubitelja Dreamcasta, izgleda da su u Segi rešili da mu produže život, što je više moguće... Ipak, kako se bori protiv sve manjeg priliva igara, pošto ljudi ne žele da prave igre za konzolu koja se više ne proizvodi? (MT)



Novi model PlayStation 2

Korporacija SCE je najzad i zvanično objavila da će (i kad će) pustiti na tržište novu verziju PS 2 konzole. Novi model će nositi serijski broj SCPH-3000 i u Japanu će se pojaviti 18. aprila, malo više od godinu dana posle pojavljivanja prvog talasa PlayStationa 2. Novi model će biti manje-više nov samo za Japan, pošto će glavni novitet biti nova utičnica za hard disk i mrežni adapter, što američka i evropske verzije konzole već imaju. Ipak, navijaju se još neka poboljšanja, uglavnom "nevidljivog" tipa, ali zvaničnici Sonyja za sada ništa konkretno ne spominju. No, zna se za jedno "pogoršanje" - uz novi model nećete u paketu dobijati daljinski upravljač i memorijsku karticu. Moguće je da je Sony ovo uradio da bi održao cenu konzole, s obzirom da se ni o ceni ovog novog modela još uvek ništa ne zna. (MT)

Muzika, igre i Angelina

Ah, koliko lepote na jednom mestu kada se sastanu jedno od najvećih svetskih rok-pop imena - irski sastav U2, igra kao što je Tomb Raider i glumica kao što je Angelina Jolie (dobro, dotična možda i nije toliko dobra glumica koliko je obdarena nekim drugim kvalitetima).

Naravno, samo Holivud može imati dovoljno para i uticaja da napravi ovakvu smesu, sve u cilju da bi nas što bolje zabavili i naravno sledstveno tome, uzeli nam što više para... Ah, da, vest, vest... Vest glasi da će U2 raditi muziku za film Tomb Raider. Spot se upravo snima u Los Anđelesu, a izgleda da će se u spotu U2 boriti sa svojim zlim dvojnicima, a da će im Angelina u celoj priči pomoći da spoznaju svoje pravo sopstvo... (MT)



GBC -> PS2

Ako vam je žao što ste propustili jednu od ključnih epoha razvoja čovečanstva kao što je bio Game Boy Color, a nemate priliku da kupite Game Boy Advance - rešenje postoji - kupite PlayStation 2! Naravno, ko se namerava da kupi PS2, kupiće ga - ali nekima će možda Sonyjevu konzolu "osladići" činjenica da ćete uskoro moći na njoj da igrate igrice za Game Boy Color. Engleska kompanija Datel je najavila da će objaviti Game Boy konzolu emulator za PlayStation 2 - i to emulator koji će koristiti grafičke mogućnosti PlayStationa 2 da vizuelno poboljša igre za dobri stari GBC. Uz emulator ćete dobiti i osam igara za GBC - da se odmah uverite da stvar radi - a dobićete i kertridž na koji možete snimati igre (koje ste na primer, skinuli preko Interneta sa neke od lokacija koje nude "hakovane" igre za Game Boy) i igrati ih na GBC-u, ako ga posedujete (mada, šta će vam onda emulator?). Ovaj proizvod će koštati čak 60 USD, ali vredi, vredi... (MT)



Microsoftova tajna!

Do očiju javnosti je "procureo" tajni dokument, tačnije, neka vrsta plana razvoja i prognoze tržišta koju je Microsoft izveo i tokom Tokijskog sajma elektronske zabave poslao svim kompanijama koje su ugovorile pravljenje igara za Xbox. Šokantno u tom izveštaju je da (skoro nasuprot pričama koje trenutno priča, a boga mi i poslovnim potezima koje trenutno preduzima - vidi sledeću vest) Microsoft ne planira da se ozbiljno je pozabavi mrežnim aspektom Xboxa (tj. podrškom za mrežno igranje u vidu servera i igara), dok Xbox ne stekne "lojalnu bazu korisnika u osnovnoj ciljnoj grupi muškaraca od 18 do 30 godina, te da se stoga savetuje kompanijama koje bi pravile mrežne igre za Xbox savetuje da se do daljnjeg od toga uzdrže", kako piše u dokumentu. To bi praktično značilo da Microsoft ne planira da počne da pruža podršku za mrežne Xbox igre, bar do polovine 2002, a i da nas lažu i mažu i obećavaju stotine megabajta igara u sekundi, dok s druge strane govore ljudima da ne prave takve igre dok ne vide da li će se Xbox dobro prodati! No, valjda je to normalno ponašanje jedne korporacije, kojoj je, kao i svakoj korporaciji, ipak osnovni cilj zarada! (MT)



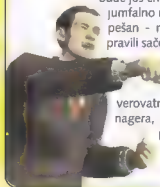
Game Boy Advance uspešno debitovao



21. marta se na radost hordi malih (i ne tako malih) Japanaca u prodavnicama širom Ostrva izlazećeg Sunca pojavilo novo Nintendovo čudo - Game Boy Advance. I prvi rezultati prodaje su toliko zadovoljavajući da postoji opasnost od raspada Nintendo zbog preveličkog broja rukovodilaca koji rezervišu doživotna letovanja na egzotičnim ostrvima. Naime, od njegovog pojavljivanja (21. marta) do 25. marta, prodato je 523.000 (od 650.000 isporučenih) primeraka ove konzole, što je bilo "po planu", ali tako smanuto visoka očekivanja mogu da imaju (i da ispunel) samo japanske korporacije. Uz to, rasprodato je svih 159 000 primeraka igre Super Mario Advance. Radi poredjenja, navešćemo da je u istom periodu prodato 70 000 PS dvojki, kao i 29 000 primeraka Dreamcasta (zaboga, ko kupuje sve te konzole?) No, i pored ovog silnog uspeha, čelnici Nintendo su oprezni i najavili su da će - verovatno poučen iskustvima Sonyja - prepoloviti broj od milion planiranih konzola za američku premijeru. Ko ih je terao da najave milion konzola? (MT)

Codemasters doakali pirateriji?

Igračka industrija na sve dovitljivije načine pokušava da stane na put onima koji im oduzimaju pošteno zarađeno 'leba od usta, odnosno svetskom banku piraterije koji preti da postane strašna stvar od terorizma i nuklearnog oružja zajedno. Najnoviji pokušaj je bio individualna inicijativa, te projekat kompanije Codemasters, koja je svoj najnoviji hit za PlayStation, igru LMA Manager, "obezbedila" na krajnje surov način - naime, igra je isprogramirana tako da se informacije na narezanom, piratskom disku "degradiraju" tj. postepeno upropašćavaju. Ne pitajte me (nas) kako su to izveli, mi nismo ni pirati ni programeri, mi samo pišemo o takvim stvarima - kompanija, inače tvrdi da od slične degradacije podataka ne može doći na originalnoj kopiji. Da stvar bude još crnja, Codemasters je početkom aprila triumfalno u javnosti objavio da im je potez bio uspešan - njihovi tajni operativci (? i o, bože) su pravili sačekuše kod pirata i lično videli bar 30 ljudi koji su vratili piratsku kopiju igre, jer su imali nekak problema s njom! S obzirom da ćete kod nas, verovatno naći samo piratsku kopiju LMA Managera, sad vas obavestavamo da se unapred psihički pripremite na probleme s diskom, ako želite da budete menadžer neke britanske ekipe. (MT)



Muzika i igre



Kompanija Codemasters već neko vreme ima "dili" s najvećim prikrivenim propagatorom muzičke industrije i najvećom duhovnom hranom tinejdžera širom sveta, velikim MTV-jem. Rezultat tog "dila" je veoma zanimljiv (ali ne i najbolji, ni izbliza) program za pravljenje muzike (i pratećih spotova) na vašem PlayStationu, MTV Music Generator. Naravno, pošto je MTV uspešan, i Music Generator je bio uspešan, te Codemasters planira nastavak, ali ovaj put za PlayStation2, naravno. Zanimljivo je da su Codemastersi za evropsku verziju programa MTV Music Generator 2 potražili pomoć (čitaj: platili hrpu keša) Davida Moralesa, jednog od najpopularnijih svetskih DJ-ova i remiksera. Osim Moralesa, koji će biti glavni donator i koordinator projekta, na njemu će se pojaviti i Gorillaz (novi, virtualni bend nekadašnjeg pevača sastava Blur), Apolo 440, Cassandra Fox i Halo Varga. Gorillaz su čak napisali i stvar samo za MTV - MG2, sa kojom ćete moći da se sezate i da je remiksujete. MTV Music Generator 2 bi trebalo da se u Sjedinjenim Državama, Kanadi i Britaniji pojavi tokom sledećeg meseca. (MT)

Game Boy Advance u Evropi

Nintendo je najzad našao za shodno da objavi datum evropske premijere prenosive konzole Game Boy Advance. Datum je 22. jun, što je stvarno super, s obzirom da je to samo 11 dana posle američke premijere (super je zbog činjenice da, iz nekog razloga, japanske kompanije kao po pravilu Evropu stavljaju iza Amerike kada je u pitanju vreme pojavljivanja nekog digitalno-zabavnog proizvoda). Naravno, očekuje da će se GBA negde u to doba pojaviti i u Jugoslaviji. Naravno, da biste do punog potencijala uživali u Game Boy Advanceu trebaju vam igre. Nintendo je objavio i spisak od 40 igara koje bi trebalo da budu dostupne odmah, prvog dana evropske prodaje. Evo nekih naslova: sa tog spiska: Super Mario Advance, Castelvania: Circle Of the Moon, Tony Hawk's Pro Skater, Kuru Kuru Kururin, Konami Crazy Racers... Po svemu sudeći, tih pola miliona srećnika koji (kako bar ja očekujem) već u toku prvih nedelju dana razgrabe celokupan evropski kontingent nove Nintendoove konzole - imaju pune ruke vrhunske zabave. (MT)

Jači i čvršći Xbox

Microsoft je dao javnosti

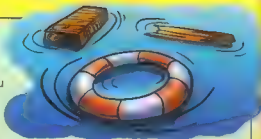
na znanje da planira da ojača tj. poveća kapacitet hard diska (ili čvršćnika, kako bi to rekli borci za čistotu no-vohrvatskog jezika) koji će imati njihova Xbox konzola. Umesto planiranih 8 gigabajta, Xbox će imati hard disk kapaciteta 10 GB. Microsoft je izgleda shvatio da će do kraja godine, za kada je najavljena američka premijera ove konzole, 8 GB biti malo prostora za prosečnog korisnika - mada ni 10 GB neće biti puno, ipak je u pitanju poboljšanje koje pokazuje da Microsoft osluškuje primedbe potencijalnih kupaca. Nešto slično kaže i njihov zastupnik za javnost: "Ovo je još jedan primer povećanja vrednosti za naše kupce," reče on. Valjda će na još neki način maliko pokušati da opravdaju cenu od 400 USD, koliko se priča da će Xbox koštati. (MT)





Sega isplivava?

Finansijski izveštaji iz kompanije Sega za period koji obuhvata kraj marta, sugerišu da je jedna mala Sega možda konačno na putu da ispliva iz bule u koju je zapala, tačnije, da je prestanak proizvodnje konzola i koncentrisanje na proizvodnju igara bio dobar potez za ovu kompaniju. Naime, pred Tokio game show - veliku izložbu digitalne zabave, koja se održala krajem marta u Japanu - Segine deonice su skočile za 11% - što uopšte nije šala u surovij džungli berzanskog kapitala. Tome su pomogle i (kako se kasnije pokazalo, istinite) spekulacije da će na dobitnom sajmu Sega možda prikazati igre za Microsoftov Xbox. Da li se to stvarno nazire svetlost na kraju tunea za ovu kompaniju, s obzirom da su Segine deonice u stalnom porastu od kada su prestali da proizvode konzole? ■ (MT)



Igre godine

Mi smo u Bonusu napravili naše nadmetanje za igru godine i rezultati su poznati celom svetu. Naravno, ni ostatak sveta nije imun na kojejkakva nadmetanja tog tipa - a najeminentnije nagrade u svetu konzolarnih i PC igara dodeljuju se, a gde bi drugde, nego u Kaliforniji. Na Konferenciji tvorca igara (GDC), koja se krajem marta održala u San Hoseu, dogodila se i četvrta godišnja dodela nagrada za dostignuća u interaktivnoj zabavi - da ne tužimo - Oskar za igrice.

Najveći uspeh od konzolarnih igara postigla je simulacija snouborda SSX za PS2, od kompanije EA Sports, koji je dobio pet nagrada - između ostalog i nagradu za najbolju konzolarnu igru godine.

Među uspešnim su naravno bili i Squareov FF IX koji je odneo nagradu za najbolju RPG igru, kao i animaciju. Igra Legend Of Zelda: Majora's Mask je donela tri nagrade, među njima i one za najbolju akcionu avanturu i najbolji dizajn. Izdajamo još i Shenmue za Dreamcast, koji je pokupio nagradu za igru koja je unela najviše inovacija u konzolarne igre. Vi sad lepo uzмите februarski broj Bonusa i sami uporedite sa našom godišnjom top listom. ■ (MT)



Ubrzana fantazija

Square, japanski gigant RPG igara sve više iznenađuje u poslednje vreme. Posle do skoro mnogima neverovatnih (i neproverenih) vesti da je Square u finansijskoj krizi zbog ogromnih ulaganja u film Final Fantasy: The Spirits Within (koji će se definitivno prikazivati u maloj svojoj Jugi), Square je iznenadno goste na tokijском sajmu digitalne zabave velikom reklamom i propagandom za igru Final Fantasy X, sasvim suprotno tajnosti koja je skoro do poslednjeg trenutka pred njeno pojavljivanje okruživala igru Final Fantasy IX. Izgleda da je na mnoge potencijalne kupce ta tajnovitost negativno delovala, pa se FFIIX prodao u manje primeraka nego što je očekivano (mada se i dalje fantastično prodavao). Deseti nastavak ovog serijala koji je obeležio RPG-ove devedesetih će biti pravi test za Square - osim što je ovo prvi nastavak koji je za konzolu sledeće generacije, videćemo i da li će novi FF moći da se izbori sa kritikama koje ceo serijal trpi u poslednje vreme. Kritičari uglavnom govore da je sve to lepo i fino, ali da je neinventivno i da je svaki FF "još istoga". Stoga je Square već prikazao igriv demo za FF, i obradovao nas jednom lepom večeru - izlaskom igre (u Japanu, naravno) je pomerio - unapred, za jul. ■ (MT)

SQUARESOFT

Svašta za GB Advance




Game Boy Advance je odlično započeo svoju karijeru u Japanu. Kompanija Mad Cats je najavila da će za E3 sajam, koji se održava u maju u Kaliforniji, spremili čak 11 dodataka koji će nam poboljšati i olakšati uživanje uz ovu konzolu! Neki od njih su multi link kabl, koji omogućava povezivanje dva Game Boy Advance; Light & Magnifier, ili ti osvetljivač i lupa - koji služe da uvećaju i osvetle ekran GBA; pa adapter koji omogućava da priključite GBA na električno napajanje automobila, tu su naravno i stereo slušalice, ali i MP3 plejer (i) za GBA; zatim Personal Data Manager, tj. poseban kertridž na kome možete snimiti bitne informacije, telefone, e-mail adrese i slično, a tu je i Travel Pack, u kome se nalazi multi link kabl, Light & Magnifier, kao i specijalni "kavez" od metala i gume u koji možete staviti vaš GBA i time ga, jednog, zaštititi od neželjenih udara i padova. Ufi izgleda da će uskoro sve osnovne životne potrebe moći da nam ispuni - ne kompjuter, nego Game Boy Advance! ■ (MT)

Super tajni RPG firme Namco

Posle ovako bombastičnog naslova, bolje bi bilo da vam pružimo neku zaista bombastičnu informaciju. Pa, svi ljubitelji RPG igara na konzolama koji imaju imalo ukusa i znanja o tome šta valja, trebalo bi ovim da budu oduševljeni. Naime, već neko vreme Namco je najavljivao da će započeti rad na svojoj prvoj velikoj RPG igri za PS2. Stvar je postala još zanimljivija kada se pročulo da na projektu radi studio Monolith Soft, koji okuplja preko 60 bivših zaposlenih kompanije Square. No, niko nije ni sumnjao da će u Monolith Soft-u za Namco, započeti rad na igri koja je nastavak legendarnog RPG-a Xenogears koji je 1998. izdao Square! DA, narode,



u pitanju je nastavak Xenogearsa, a zvao se Xenosaga. Iznenadenje što Namco objavljuje nastavak igre čiji je prvi deo objavio Square umanjuje saznanje da su i Xenogears pravili momci iz Monolitha - dok su bili zaposleni u Squareu! Za sada nikakvi drugi detalji o ovoj igri nisu objavljeni, ali u svakom slučaju očekujemo nešto izvrsno. ■ (MT)

 Najveći izbor igara za Sony PlayStation
 i Sega Dreamcast. Hitovi bez čekanja.
 Popusti na multimedijalno i razviklo.


 Sony
 Sega
 PlayStation
 i razviklo



Welcome To The World
 Of Video Games

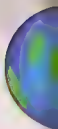


Naručite besplatni katalog u boji!!!

 **SPRING**

Bulevar Lepina 10G, YU
 Tel: 311-53-42, 064-116-79-20
 Bignis Centar Lokal VP 20

 **SPRING**



Dreamcast

Ulazak Interneta u svet igraćkih konzola, mnogi s punim pravom smatraju malom revolucijom. Aparat koji je to prvi omogućio je Dreamcast, Segino čudo od konzole. Da povezivanje DC-a na Mrežu svih mreža nije samo privilegija korisnika na Zapadu uverili smo se i sami proteklog meseca, kada smo preko Sega Neta odigrali partiju Quakea sa ljudima s druge strane planete...

Šta vam je potrebno da biste se sa svojim Dreamcastom otisnuli put uzburkanog Internet mora? Pre svega, neophodno je da kod nekog od lokalnih dobavljača Internet usluga, takozvanih provajdera, otvorite svoj nalog, kada ćete dobiti korisničko ime (username), šifru i eventualno parametre za podešavanje tzv. DNS servera (vidi kasnije). Sledeće što vam je potrebno je odgovarajući softver, otelotvoren u obliku programa Web Browser, verzije 2.0 ili 2.6 (ova druga je pogodnija, jer pruža podršku

za tastaturu i miša, koji u mnogome olakšavaju čitav proces). Ubacite Web Browser CD u konzolu.

Tokom procesa registracije, program će vas upitati za mesto boravka (Amerika, Kanada), što ne utiče na dalji proces podešavanja, tako da možete izabrati bilo koju od ponuđenih zemalja. Sledi unos informacija o vašem provajderu (u opciji "Use your current ISP"). Tu, u sekciji Basic Info unosite svoje puno ime (Your Real Name), korisničko ime (User Login) i šifru (Passwords),



kao i pristupni broj provajdera i adrese DNS servera (podatke dobijate u brošuri koju obezbeđuje dobavljač kod koga ste otvorili nalog). Potom slede podešavanja u okviru opcije Dial I Proxy (za servere koji ga podržavaju). Unete podatke Dreamcast će sačuvati u svojoj internoj memoriji, tako da nećete morati ponovo da ih unosite sve dok ne budete menjali provajdera.

Obratite pažnju i ISP parametre unesite ispravno (onako kako su zapisani u servisnoj knjižici koju dobijate od provajdera), jer u suprotnom nećete moći normalno da radite. Pre nego što zadate naredbu za konektovanje, proverite da li je modem uključen u telefonsku liniju pa je modem uključen u telefonsku liniju pa je modem uključen u telefonsku liniju pa je modem uključen u telefonsku liniju

Network ekrana, nakon što izaberete opciju Enter, pojavice se pop-up prozor nazvan Modem Messages, preko koga će vam biti saopštene sve informacije o toku modemskog povezivanja. Ako sve bude išlo kako treba, prozor s modemskim porukama će nestati nakon jednog minuta i ekran će zasvetleti i pojaviti se obično u ljubičastoj boji s porukom "Welcome to the Dreamcast Network". To označava da ste uspostavili vezu s Internetom i da ste, kako se to žargonski kaže, "ulogovani".

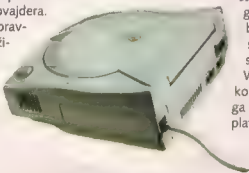
Sledeći izbor odnosi se na lokaciju koju ćete posetiti. Preko opcije Sega Dreamcast Network doći ćete do Seginog sajta posvećenog Dreamcastu, dok će vas pritisak na Start odvesti u Home meni. Pomerite kursor u gornji levi ugao, na natpis Search (s ikonicom lupu) i pritisnite crveni taster. Pojaviće se formular za pretraživanje sadržaja Interneta ili unos web adrese. Ako označite prazno polje s natpisom "Go There", pojaviće se tastatura za unos adrese. Na tastaturi se nalaze i



prečice koje omogućavaju brz unos uobičajenih parametara, kao što su "http://www." i ".com/", kao i backspace taster kojim ispravljate eventualne greške u "kucanju" (daleko je lakše ako imate tastaturu za DC). Jedna od lokacija koje preporučujemo da posetite na početku svoje surferske avanture je <http://world.std.com>. Inače, sajtove koje često posjećujete možete čuvati u memoriji, pod opcijom Favorites (pristupa joj se iz Home menija, koji se poziva pritisком na Start).

Da biste poslali elektronsko pismo (e-mail), postavite kursor preko belog okvira koverta i pritisnite crveno dugme. Pojaviće se formular za unos poruke. Prekidanje veze vrši se pritisком na bele strelice, koje ujedno služe kao indikator povezanosti - ukoliko strelice promene orijentaciju, znači da je došlo do prekida veze i da je treba ponovo uspostaviti ("pucanje" veze je česta pojava na domaćim centralama).

Gde sve možete ići kad se nađete na Web-u? Odgovor je - svuda. Na raspolaganju su vam servisi Sega.com, [World Wide Web \(www\)](http://World Wide Web (www)), E-mail i Chat, dakle sve što vam može zatrebati. Sega ima brojnu on-line zajednicu koju čine korisnici koji postavljaju pitanja, pružaju odgovore i dele informacije o brojnim temama. Ukoliko ste u mogućnosti da postanete pretplatnik AT&T Worldnet servisa, i da preko njega pristupate Sega.com sajtu, možete besplatno dobiti tastaturu za DC



predstavljamo

surfing

Uputstvo za korišćenje Sega.net servisa možete preuzeti sa samog sajta, u sekciji Manuals. Surfovanje ostatkom Interneta je takođe omogućeno, s tim da ograničenja postoje za stranice koje koriste frejmove i zahtevaju veću ekransku rezoluciju, kao i za prezentacije koje koriste Java i Flash aplete, za koje u ovom trenutku ne postoji podrška.

Za početak pokrenite Quake 3 i odaberite opciju Internet Game. Igra će pročitati ISP parametre zapisane u memoriji i tražiti od vas da potvrdite njihovu ispravnost. Ako je sve u redu, izaberite opciju Dial sa dna ekrana. Sačekajte par desetina sekundi i DC će se naći na Internetu, a Quake 3 će početi pretraživanje servera preko kojih se možete uključiti u neki od on-line okršaja. Zbog poslovično lošeg kvaliteta domaćih veza, može se dogoditi da ni jedan server isprva ne bude pronađen, ali budite uporni i birajte opciju za ponovno pretraživanje sve dok se ne pojavi lista od nekih 250 Q3 servera (95% njih nalazi se na Sega.net serveru). Verzija igre koja se distribuira na našim prostorima predviđena je da pretražuje samo američke servere Sega.net domena, a neke od evropskih servera naći ćete na sledećim adresama (ukucate ih i DC ih odmah "pronađe"): 24.27.106.38:27960 do 27962, 212.127.21.154:27982 (nije uvek aktivan), 62.180.57.177:27960 do 27982, 62.254.88.160:27960. Kada se nađete na serveru, posmatrajte spisak arena, priključite se onoj na kojoj ima manje od 4 igrača i ludnica može da počne (izabarete arenu, a potom opciju Fight)! Tokom borbe možete čak stupiti u direktnu komunikaciju sa saigračima, preko opcije Chat (prethodno definišite preko opcije Setup/Controls taster za Chat). Kad se nađete u toj opciji, pritiskom na taster A dobićete nacrtanu tastaturu preko koje unosite poruke. Zanimljiva mogućnost koju Q3 pruža je pregled korisnika u arenama, što



vam omogućava da vidite ko se sve igra pre nego što se pridružite "šorki". Naravno, Q3 nije jedina Dreamcast igra koju možete igrati preko Interneta (ali je daleko najbolja).

Tu su i igre poput 4x4 Evolution, NBA i NFL 2001, Unreal Tournament, Daytona USA 2001, Phantasy Star Online, Chu Chu Rocket, Starlancer, Pod Speed Zone, Speed Devils. No ipak, Quake je Quake...

S obzirom da je za nesmetano igranje putem Interneta potrebna dobra veza (pojam koji je utopija za većinu domaćih centrala), preporučujemo da se konektujete u ranim jutarnjim satima, naravno samo ako vas narednog dana ne čeka škola.

Toliko od nas, vidimo se na Internetu!



Kako se pretplatiti na **boNus**?

LAKO!

320 din

3 broja

(+ 1 CD po izboru)

640 din

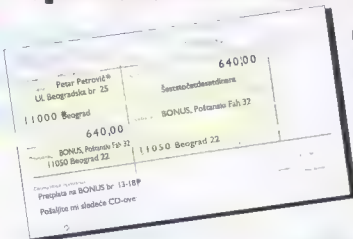
6 brojeva

(+ 2 CD-a po izboru)

1.280 din

12 brojeva

(+ 4 CD-a po izboru)



Popunite **POŠTANSKU UPUTNICU**, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, i bez daljih PTT troškova.

Eto kako!

Uputnicu možete nabaviti u svakoj pošti!

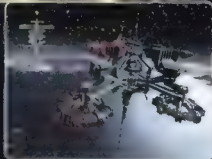
Telefoni redakcije: **011/340 77 12, 340 77 36**

boNus

15



Too Human



Pri nekoliko godina, razvojni studio Silicon Knights započeo je rad na svom najambicioznijem projektu, igri Too Human. Nakon dosta vremena i uobličavanja scenarija, demonstraciona verzija igre prikazana je na sajmu E3, pre dve godine, i to na PlayStationu. Igra je dobila sjajne kritike i

konstatirano je kako će se pojaviti prošlog leta. U međuvremenu, međutim, Nintendo je kupio Silicon Knights, i tako stekao prava na Too Human, o kome se od tada malo zna. Projekat se dugo držao u strogoj tajnosti, tako da sve što znamo o ovoj igri jeste da će se pojaviti na Gamecube platformi, te da će imati mračno okruženje u stilu Blade Runnera, filmsku grafiku, perfektno modelirane likove i izuzetnu animaciju. To će biti svojevrsan futuristički psihološki triler, realističnija avantura sa FRP elementima, igra koja će biti zanimljiva kao igra s kojom će se porediti i Blade Runner, igra koja će se modifikovati prema stilu igranja, pa će se u njoj više akciju sučeljavati s brojnijim neprijateljima, ali i sa tehničnijim problemima. Ovakav spoj akcije i FRP-a pokazao se više nego uspešnim na primeru Deus Exa, tako da ne treba brinuti o tome na kakav će prijem kod igrača naići Too Human. Slag na torti biće estetski dodaci, poput digitalizovanih dijaloga, full-motion videa, inserata i naravno, bogatske grafike. Stvari se, za sada, više dobro odigraju, tako da ćemo Too Human videti u potpunosti na jesen 1999. godine.



GTA 3



Zakoračite svet korumpirane kriminalne, posete "rush" kralja, ličja, ali i policijska potera diše za vratom. D-day je zakazan za septembar 1999. kada treba da bude u ovoj igri. Šta tu ima? Iste "usti" programirani pravdom. Grad se ponaša kao da je živ, skriva mračne lepeze velegrada, kojim noću vlada opasnost, neprijateljska pažnja je posvećena realističnosti atmosfere i autentičnosti. U ovoj igri predstavljamo vam nekoliko klibra, "Scarface", "Wonders" i "The Outlaw", 30, naravno, i 100, i 200, i 300, i 400, i 500, i 600, i 700, i 800, i 900, i 1000, i 1100, i 1200, i 1300, i 1400, i 1500, i 1600, i 1700, i 1800, i 1900, i 2000, i 2100, i 2200, i 2300, i 2400, i 2500, i 2600, i 2700, i 2800, i 2900, i 3000, i 3100, i 3200, i 3300, i 3400, i 3500, i 3600, i 3700, i 3800, i 3900, i 4000, i 4100, i 4200, i 4300, i 4400, i 4500, i 4600, i 4700, i 4800, i 4900, i 5000, i 5100, i 5200, i 5300, i 5400, i 5500, i 5600, i 5700, i 5800, i 5900, i 6000, i 6100, i 6200, i 6300, i 6400, i 6500, i 6600, i 6700, i 6800, i 6900, i 7000, i 7100, i 7200, i 7300, i 7400, i 7500, i 7600, i 7700, i 7800, i 7900, i 8000, i 8100, i 8200, i 8300, i 8400, i 8500, i 8600, i 8700, i 8800, i 8900, i 9000, i 9100, i 9200, i 9300, i 9400, i 9500, i 9600, i 9700, i 9800, i 9900, i 10000, i 10100, i 10200, i 10300, i 10400, i 10500, i 10600, i 10700, i 10800, i 10900, i 11000, i 11100, i 11200, i 11300, i 11400, i 11500, i 11600, i 11700, i 11800, i 11900, i 12000, i 12100, i 12200, i 12300, i 12400, i 12500, i 12600, i 12700, i 12800, i 12900, i 13000, i 13100, i 13200, i 13300, i 13400, i 13500, i 13600, i 13700, i 13800, i 13900, i 14000, i 14100, i 14200, i 14300, i 14400, i 14500, i 14600, i 14700, i 14800, i 14900, i 15000, i 15100, i 15200, i 15300, i 15400, i 15500, i 15600, i 15700, i 15800, i 15900, i 16000, i 16100, i 16200, i 16300, i 16400, i 16500, i 16600, i 16700, i 16800, i 16900, i 17000, i 17100, i 17200, i 17300, i 17400, i 17500, i 17600, i 17700, i 17800, i 17900, i 18000, i 18100, i 18200, i 18300, i 18400, i 18500, i 18600, i 18700, i 18800, i 18900, i 19000, i 19100, i 19200, i 19300, i 19400, i 19500, i 19600, i 19700, i 19800, i 19900, i 20000, i 20100, i 20200, i 20300, i 20400, i 20500, i 20600, i 20700, i 20800, i 20900, i 21000, i 21100, i 21200, i 21300, i 21400, i 21500, i 21600, i 21700, i 21800, i 21900, i 22000, i 22100, i 22200, i 22300, i 22400, i 22500, i 22600, i 22700, i 22800, i 22900, i 23000, i 23100, i 23200, i 23300, i 23400, i 23500, i 23600, i 23700, i 23800, i 23900, i 24000, i 24100, i 24200, i 24300, i 24400, i 24500, i 24600, i 24700, i 24800, i 24900, i 25000, i 25100, i 25200, i 25300, i 25400, i 25500, i 25600, i 25700, i 25800, i 25900, i 26000, i 26100, i 26200, i 26300, i 26400, i 26500, i 26600, i 26700, i 26800, i 26900, i 27000, i 27100, i 27200, i 27300, i 27400, i 27500, i 27600, i 27700, i 27800, i 27900, i 28000, i 28100, i 28200, i 28300, i 28400, i 28500, i 28600, i 28700, i 28800, i 28900, i 29000, i 29100, i 29200, i 29300, i 29400, i 29500, i 29600, i 29700, i 29800, i 29900, i 30000, i 30100, i 30200, i 30300, i 30400, i 30500, i 30600, i 30700, i 30800, i 30900, i 31000, i 31100, i 31200, i 31300, i 31400, i 31500, i 31600, i 31700, i 31800, i 31900, i 32000, i 32100, i 32200, i 32300, i 32400, i 32500, i 32600, i 32700, i 32800, i 32900, i 33000, i 33100, i 33200, i 33300, i 33400, i 33500, i 33600, i 33700, i 33800, i 33900, i 34000, i 34100, i 34200, i 34300, i 34400, i 34500, i 34600, i 34700, i 34800, i 34900, i 35000, i 35100, i 35200, i 35300, i 35400, i 35500, i 35600, i 35700, i 35800, i 35900, i 36000, i 36100, i 36200, i 36300, i 36400, i 36500, i 36600, i 36700, i 36800, i 36900, i 37000, i 37100, i 37200, i 37300, i 37400, i 37500, i 37600, i 37700, i 37800, i 37900, i 38000, i 38100, i 38200, i 38300, i 38400, i 38500, i 38600, i 38700, i 38800, i 38900, i 39000, i 39100, i 39200, i 39300, i 39400, i 39500, i 39600, i 39700, i 39800, i 39900, i 40000, i 40100, i 40200, i 40300, i 40400, i 40500, i 40600, i 40700, i 40800, i 40900, i 41000, i 41100, i 41200, i 41300, i 41400, i 41500, i 41600, i 41700, i 41800, i 41900, i 42000, i 42100, i 42200, i 42300, i 42400, i 42500, i 42600, i 42700, i 42800, i 42900, i 43000, i 43100, i 43200, i 43300, i 43400, i 43500, i 43600, i 43700, i 43800, i 43900, i 44000, i 44100, i 44200, i 44300, i 44400, i 44500, i 44600, i 44700, i 44800, i 44900, i 45000, i 45100, i 45200, i 45300, i 45400, i 45500, i 45600, i 45700, i 45800, i 45900, i 46000, i 46100, i 46200, i 46300, i 46400, i 46500, i 46600, i 46700, i 46800, i 46900, i 47000, i 47100, i 47200, i 47300, i 47400, i 47500, i 47600, i 47700, i 47800, i 47900, i 48000, i 48100, i 48200, i 48300, i 48400, i 48500, i 48600, i 48700, i 48800, i 48900, i 49000, i 49100, i 49200, i 49300, i 49400, i 49500, i 49600, i 49700, i 49800, i 49900, i 50000, i 50100, i 50200, i 50300, i 50400, i 50500, i 50600, i 50700, i 50800, i 50900, i 51000, i 51100, i 51200, i 51300, i 51400, i 51500, i 51600, i 51700, i 51800, i 51900, i 52000, i 52100, i 52200, i 52300, i 52400, i 52500, i 52600, i 52700, i 52800, i 52900, i 53000, i 53100, i 53200, i 53300, i 53400, i 53500, i 53600, i 53700, i 53800, i 53900, i 54000, i 54100, i 54200, i 54300, i 54400, i 54500, i 54600, i 54700, i 54800, i 54900, i 55000, i 55100, i 55200, i 55300, i 55400, i 55500, i 55600, i 55700, i 55800, i 55900, i 56000, i 56100, i 56200, i 56300, i 56400, i 56500, i 56600, i 56700, i 56800, i 56900, i 57000, i 57100, i 57200, i 57300, i 57400, i 57500, i 57600, i 57700, i 57800, i 57900, i 58000, i 58100, i 58200, i 58300, i 58400, i 58500, i 58600, i 58700, i 58800, i 58900, i 59000, i 59100, i 59200, i 59300, i 59400, i 59500, i 59600, i 59700, i 59800, i 59900, i 60000, i 60100, i 60200, i 60300, i 60400, i 60500, i 60600, i 60700, i 60800, i 60900, i 61000, i 61100, i 61200, i 61300, i 61400, i 61500, i 61600, i 61700, i 61800, i 61900, i 62000, i 62100, i 62200, i 62300, i 62400, i 62500, i 62600, i 62700, i 62800, i 62900, i 63000, i 63100, i 63200, i 63300, i 63400, i 63500, i 63600, i 63700, i 63800, i 63900, i 64000, i 64100, i 64200, i 64300, i 64400, i 64500, i 64600, i 64700, i 64800, i 64900, i 65000, i 65100, i 65200, i 65300, i 65400, i 65500, i 65600, i 65700, i 65800, i 65900, i 66000, i 66100, i 66200, i 66300, i 66400, i 66500, i 66600, i 66700, i 66800, i 66900, i 67000, i 67100, i 67200, i 67300, i 67400, i 67500, i 67600, i 67700, i 67800, i 67900, i 68000, i 68100, i 68200, i 68300, i 68400, i 68500, i 68600, i 68700, i 68800, i 68900, i 69000, i 69100, i 69200, i 69300, i 69400, i 69500, i 69600, i 69700, i 69800, i 69900, i 70000, i 70100, i 70200, i 70300, i 70400, i 70500, i 70600, i 70700, i 70800, i 70900, i 71000, i 71100, i 71200, i 71300, i 71400, i 71500, i 71600, i 71700, i 71800, i 71900, i 72000, i 72100, i 72200, i 72300, i 72400, i 72500, i 72600, i 72700, i 72800, i 72900, i 73000, i 73100, i 73200, i 73300, i 73400, i 73500, i 73600, i 73700, i 73800, i 73900, i 74000, i 74100, i 74200, i 74300, i 74400, i 74500, i 74600, i 74700, i 74800, i 74900, i 75000, i 75100, i 75200, i 75300, i 75400, i 75500, i 75600, i 75700, i 75800, i 75900, i 76000, i 76100, i 76200, i 76300, i 76400, i 76500, i 76600, i 76700, i 76800, i 76900, i 77000, i 77100, i 77200, i 77300, i 77400, i 77500, i 77600, i 77700, i 77800, i 77900, i 78000, i 78100, i 78200, i 78300, i 78400, i 78500, i 78600, i 78700, i 78800, i 78900, i 79000, i 79100, i 79200, i 79300, i 79400, i 79500, i 79600, i 79700, i 79800, i 79900, i 80000, i 80100, i 80200, i 80300, i 80400, i 80500, i 80600, i 80700, i 80800, i 80900, i 81000, i 81100, i 81200, i 81300, i 81400, i 81500, i 81600, i 81700, i 81800, i 81900, i 82000, i 82100, i 82200, i 82300, i 82400, i 82500, i 82600, i 82700, i 82800, i 82900, i 83000, i 83100, i 83200, i 83300, i 83400, i 83500, i 83600, i 83700, i 83800, i 83900, i 84000, i 84100, i 84200, i 84300, i 84400, i 84500, i 84600, i 84700, i 84800, i 84900, i 85000, i 85100, i 85200, i 85300, i 85400, i 85500, i 85600, i 85700, i 85800, i 85900, i 86000, i 86100, i 86200, i 86300, i 86400, i 86500, i 86600, i 86700, i 86800, i 86900, i 87000, i 87100, i 87200, i 87300, i 87400, i 87500, i 87600, i 87700, i 87800, i 87900, i 88000, i 88100, i 88200, i 88300, i 88400, i 88500, i 88600, i 88700, i 88800, i 88900, i 89000, i 89100, i 89200, i 89300, i 89400, i 89500, i 89600, i 89700, i 89800, i 89900, i 90000, i 90100, i 90200, i 90300, i 90400, i 90500, i 90600, i 90700, i 90800, i 90900, i 91000, i 91100, i 91200, i 91300, i 91400, i 91500, i 91600, i 91700, i 91800, i 91900, i 92000, i 92100, i 92200, i 92300, i 92400, i 92500, i 92600, i 92700, i 92800, i 92900, i 93000, i 93100, i 93200, i 93300, i 93400, i 93500, i 93600, i 93700, i 93800, i 93900, i 94000, i 94100, i 94200, i 94300, i 94400, i 94500, i 94600, i 94700, i 94800, i 94900, i 95000, i 95100, i 95200, i 95300, i 95400, i 95500, i 95600, i 95700, i 95800, i 95900, i 96000, i 96100, i 96200, i 96300, i 96400, i 96500, i 96600, i 96700, i 96800, i 96900, i 97000, i 97100, i 97200, i 97300, i 97400, i 97500, i 97600, i 97700, i 97800, i 97900, i 98000, i 98100, i 98200, i 98300, i 98400, i 98500, i 98600, i 98700, i 98800, i 98900, i 99000, i 99100, i 99200, i 99300, i 99400, i 99500, i 99600, i 99700, i 99800, i 99900, i 100000, i 100100, i 100200, i 100300, i 100400, i 100500, i 100600, i 100700, i 100800, i 100900, i 101000, i 101100, i 101200, i 101300, i 101400, i 101500, i 101600, i 101700, i 101800, i 101900, i 102000, i 102100, i 102200, i 102300, i 102400, i 102500, i 102600, i 102700, i 102800, i 102900, i 103000, i 103100, i 103200, i 103300, i 103400, i 103500, i 103600, i 103700, i 103800, i 103900, i 104000, i 104100, i 104200, i 104300, i 104400, i 104500, i 104600, i 104700, i 104800, i 104900, i 105000, i 105100, i 105200, i 105300, i 105400, i 105500, i 105600, i 105700, i 105800, i 105900, i 106000, i 106100, i 106200, i 106300, i 106400, i 106500, i 106600, i 106700, i 106800, i 106900, i 107000, i 107100, i 107200, i 107300, i 107400, i 107500, i 107600, i 107700, i 107800, i 107900, i 108000, i 108100, i 108200, i 108300, i 108400, i 108500, i 108600, i 108700, i 108800, i 108900, i 109000, i 109100, i 109200, i 109300, i 109400, i 109500, i 109600, i 109700, i 109800, i 109900, i 110000, i 110100, i 110200, i 110300, i 110400, i 110500, i 110600, i 110700, i 110800, i 110900, i 111000, i 111100, i 111200, i 111300, i 111400, i 111500, i 111600, i 111700, i 111800, i 111900, i 112000, i 112100, i 112200, i 112300, i 112400, i 112500, i 112600, i 112700, i 112800, i 112900, i 113000, i 113100, i 113200, i 113300, i 113400, i 113500, i 113600, i 113700, i 113800, i 113900, i 114000, i 114100, i 114200, i 114300, i 114400, i 114500, i 114600, i 114700, i 114800, i 114900, i 115000, i 115100, i 115200, i 115300, i 115400, i 115500, i 115600, i 115700, i 115800, i 115900, i 116000, i 116100, i 116200, i 116300, i 116400, i 116500, i 116600, i 116700, i 116800, i 116900, i 117000, i 117100, i 117200, i 117300, i 117400, i 117500, i 117600, i 117700, i 117800, i 117900, i 118000, i 118100, i 118200, i 118300, i 118400, i 118500, i 118600, i 118700, i 118800, i 118900, i 119000, i 119100, i 119200, i 119300, i 119400, i 119500, i 119600, i 119700, i 119800, i 119900, i 120000, i 120100, i 120200, i 120300, i 120400, i 120500, i 120600, i 120700, i 120800, i 120900, i 121000, i 121100, i 121200, i 121300, i 121400, i 121500, i 121600, i 121700, i 121800, i 121900, i 122000, i 122100, i 122200, i 122300, i 122400, i 122500, i 122600, i 122700, i 122800, i 122900, i 123000, i 123100, i 123200, i 123300, i 123400, i 123500, i 123600, i 123700, i 123800, i 123900, i 124000, i 124100, i 124200, i 124300, i 124400, i 124500, i 124600, i 124700, i 124800, i 124900, i 125000, i 125100, i 125200, i 125300, i 125400, i 125500, i 125600, i 125700, i 125800, i 125900, i 126000, i 126100, i 126200, i 126300, i 126400, i 126500, i 126600, i 126700, i 126800, i 126900, i 127000, i 127100, i 127200, i 127300, i 127400, i 127500, i 127600, i 127700, i 127800, i 127900, i 128000, i 128100, i 128200, i 128300, i 128400, i 128500, i 128600, i 128700, i 128800, i 128900, i 129000, i 129100, i 129200, i 129300, i 129400, i 129500, i 129600, i 129700, i 129800, i 129900, i 130000, i 130100, i 130200, i 130300, i 130400, i 130500, i 130600, i 130700, i 130800, i 130900, i 131000, i 131100, i 131200, i 131300, i 131400, i 131500, i 131600, i 131700, i 131800, i 131900, i 132000, i 132100, i 132200, i 132300, i 132400, i 132500, i 132600, i 132700, i 132800, i 132900, i 133000, i 133100, i 133200, i 133300, i 133400, i 133500, i 133600, i 133700, i 133800, i 133900, i 134000, i 134100, i 134200, i 134300, i 134400, i 134500, i 134600, i 134700, i 134800, i 134900, i 135000, i 135100, i 135200, i 135300, i 135400, i 135500, i 135600, i 135700, i 135800, i 135900, i 136000, i 136100, i 136200, i 136300, i 136400, i 136500, i 136600, i 136700, i 136800, i 136900, i 137000, i 137100, i 137200, i 137300

MASTER CD

k l u b

POŠTUPNO IZDAVANJE - 4 MEGA - 90% -



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

Katalog posuzmite na adresi: <http://mastercdklub.tripod.com>

ili <http://go.to/mastercdklub>

CD naslovi

Igre

Usluži

Enciklopedije

Medicine

Mixevi

MP3 muzika

PlayStation

Dreamcast

Igre

Konzole

Memo karte

DualShock

N-Pal konvertori

I ostala oprema

ŠALJEMO POŠTOM

POSEBNE PONUDE

Program za pravljenje MP3 kompilacija
po izboru, i ostale pogodnosti
za CD klubove i igraonice.

**YU KARAOKE - Preko 500 domaćih
pesama. Tel. (063) 588-830**

**Stevice Jovanovića 18
ZRENJANIN
(023) 38-715
064 128 45 48**

Black
White



DivX
MPEG-4 Video Codec



Dreamcast

**PC
CD
ROM**



Dr. Mario 64



Jedna od igara koja bi mogla da privuče pažnju vlasnika Ninteda 64 (sve četvorice) sprema se u Nintendoovoj kuhinji i nosi naziv Dr. Mario 64. Radi se o rimejku starog hita sa Game Boya i

...načnost koja se može p...
N64 verziji biće režim za čet...
privlačno, ako se uzme u obz...

...ke igre obično igraju u društvu. Novine

su i tajmer i Sire...
polje za igru, i...
bolja grafika, na...
ravno ipak ne...
treba očekivati...
bog zna kakvo...
čudo od grafike...
poenta je u za...
raznosti i dobroj...
kavi. (GJ)

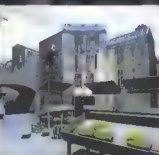
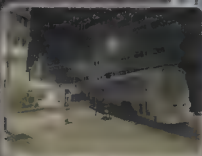


New World Order

Pojam novog svet...
skog poretka na...
našim prostorima...
je prilično omes...
zen. No, to nije...
razlog da nas ne...
obrađuje vest o...
igri New World...
Order, sočnoj 3D...
akciji koja nema...
nikakve veze s m...
onima. Radi se o...



...i igra voje...
...na realn...
...more. Kao...
...e prati s...
...i protiv...
...putem sajta www.insomniasoftware.com...
(UT)



Silent Hill 2



Do sada najbolja igra koja se pojavila na PSX-u, koja je oborila mnoge rekorde i izblubilo ugružala popularnost RE-a, dobija svoj nastavak na jedinjoj konzoli koja je tole vredna. Glavni lik u igri je James Sunderland i NINE heroj, mukar po onome što razvojni tim kaže, već je samo prosečni "Joe" koji se za-



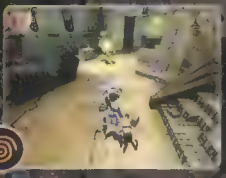
desio na lošem mestu u loše

...ne bude da je toliko...
horror, biće tu i za...
gonetki. Igra je za...
kazana... leto...
2001. (UT)

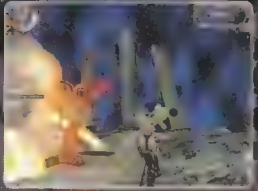


Heavy Metal

Iako je lagano odumira...
nje Dreamcasta već...
uveliko počelo, Capcom...
je odlučio da završi još...
jedan nastavak Heavy...
Metala i dostojno se...
oprosti od svima nam...
drage S-gine konzole...
Autori ova igra...
nastavljaju kao in...
pućuju u resursima...
igara Powerstone



...se...
...ce...
...je...
...ko koriste...
...na je najin...
...tkotrajno leta...
...se...
...se...
...u svij...
...protiv kompu...
...terski vođeni...
...ikova. Igra se...
...očekuje počet...
...kom leta. (GJ)

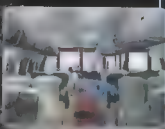




Dead to Rights

Najnovija pucalina iz trećeg lica koju nam sprema Namco bi trebalo da se pojavi tek iduće godine, ali je jedna od najperspektivnijih do sada. Pored gomile nožnih, impresivnih stvari koje nam programeri obećavaju, u igri će biti zastupljen savim novi sistemi nišanje-
nja, pucanja, razoružava-
nje... Igra vas stavlja u ulogu bivšeg policajca Džeka Slejta, kome smetaju ubistvo rođenog oca. Nakon bekstva iz zatvora, pokušavate da razrešite misteriju i spereite ljagu sa svojega imena (banalno, zar ne?). Što se tiče same igre, definitivno najimpresivniji je sistem "body impact point"-a.

...u kojima kojih ima deset, omogućavaju precizno ni-
šanje na pojedine de-
love tela i neireali-
stičnije scene smrti. Je-
dva čekam... (UT)



F-14 Tomcat

Vežite pojaseve i ras-
palite po afterburner
komandama,
poruka je koju nam
šalje razvojni tim no-
ve akcijske simulaci-
je letenja za Game
Boy Advance. Modi-
fikovana verzija igre
Turn and Burn sa PC
računara već je za-
palila beta testere,
čiji su utisci veoma dobri.
Prirodno, kompleksnost kom-
pjuterske verzije je značajno
redukovana i prilagođena di-
menzijama GBA-a, ali glatko
skrolovanje i razuzetno brzo
"primanje" komande učinile
ovu igru poslasticom za svakog ljubitelja vojnog obratovanja.

Pogled na igru biće iz prvog lica, tačnije iz kokpita aviona,
pri čemu neće biti omogu-
ćeno sakriti komande kokpi-
ta, jer bi to prema obrazlo-
ženju programera, igru nebi-
ložno pretvorilo u FPS imu-
nadu. Bilo kako bilo, biće ovo
igra uz koju ćemo se lepo za-
baviti. (GJ)



Munch's Oddysee

Igra Munch's Oddysee je prva konkretna potvr-
da teze da će loši razvojni
alati i dugo vreme po-
trebno za programiranje
igara skupo koštati
PlayStation 2. Jedna od
najboljih PS2 igara poja-
viće se premijerno na

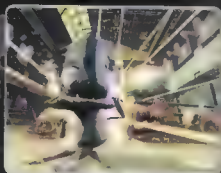
Xboxu,
što u mno-
goj mjeri po-
moć u razvoju
igara. Igra
Munch's Oddysee
je prva konkretna potvr-
da teze da će loši razvojni
alati i dugo vreme po-
trebno za programiranje
igara skupo koštati
PlayStation 2. Jedna od
najboljih PS2 igara poja-
viće se premijerno na

Xboxu,
što u mno-
goj mjeri po-
moć u razvoju
igara. Igra
Munch's Oddysee
je prva konkretna potvr-
da teze da će loši razvojni
alati i dugo vreme po-
trebno za programiranje
igara skupo koštati
PlayStation 2. Jedna od
najboljih PS2 igara poja-
viće se premijerno na

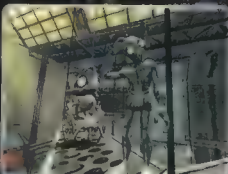
probleme koji zahteva-
ju sposobnost snijanja,
pri čemu neće biti omogu-
ćeno sakriti komande kokpi-
ta, jer bi to prema obrazlo-
ženju programera, igru nebi-
ložno pretvorilo u FPS imu-
nadu. Bilo kako bilo, biće ovo
igra uz koju ćemo se lepo za-
baviti. (GJ)

ko po pitanju tehničkih, tako i po pitanju
kreativnih. Zašto će Xbox biti
biti bolja od PS2 varijante, pita-
nje od kojega su se grafički prod-
video-memorijske jedinice kompletno
odlikuju. Igra će biti prva koja
već detaljnije tekstove i slike
Xboxa omogućuje. Igra će biti
prva koja omogućuje. Igra će biti

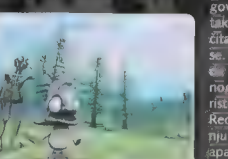
ko po pitanju tehničkih, tako i po pitanju
kreativnih. Zašto će Xbox biti
biti bolja od PS2 varijante, pita-
nje od kojega su se grafički prod-
video-memorijske jedinice kompletno
odlikuju. Igra će biti prva koja
već detaljnije tekstove i slike
Xboxa omogućuje. Igra će biti
prva koja omogućuje. Igra će biti



ko po pitanju tehničkih, tako i po pitanju
kreativnih. Zašto će Xbox biti
biti bolja od PS2 varijante, pita-
nje od kojega su se grafički prod-
video-memorijske jedinice kompletno
odlikuju. Igra će biti prva koja
već detaljnije tekstove i slike
Xboxa omogućuje. Igra će biti
prva koja omogućuje. Igra će biti



igra predstavljajući izdanje...
i brojnim novim detaljima...
PS2 je trenutno ostavljena...
biće Munch's Oddysee...
komandama, uz pomoć svih...
igara. Igra Munch's Oddysee
je prva konkretna potvr-
da teze da će loši razvojni
alati i dugo vreme po-
trebno za programiranje
igara skupo koštati
PlayStation 2. Jedna od
najboljih PS2 igara poja-
viće se premijerno na



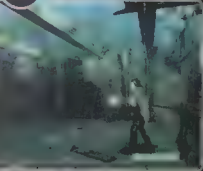
Alone in the Dark: The New Nightmare

Sa radošću u srcu vam mogu raportirati da je nakon gotovo dvadeset godina ova igra skoro kompletirana. Lavkraftovog duha, predstavlja old school "survival horror" avanturu sa 3D likovima i preneravajućim pozadinama.



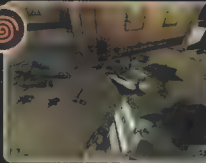
...i sve loše stvari koje se događaju u ovom svijetu i realizovane tako da se svaka površina može osvetliti. Glavni likovi su Edward Carnby i Alice Coderre, koji su raspoložaju

...i im stajati 12 oružja. Ključni predmeti svjetlucaju kada se osvetle, ali bu ti te oprezni, jer neki neprijatelji beže od svetla, dok drugi jurišaju na njega. Najkasnije će se pojaviti do kraja proleća. (UT)



Soldier of Fortune

Jedna od najkrvavijih igara u istoriji računarske zabave uskoro će biti prebačena i na Dreamcast platformu. Poručnik John Mullins još jednom će krenuti u rizičnu misiju spasavanja sveta od nuklearne poštasti koja preti da zbrise čovečanstvo.



...i im stajati 12 oružja. Ključni predmeti svjetlucaju kada se osvetle, ali bu ti te oprezni, jer neki neprijatelji beže od svetla, dok drugi jurišaju na njega. Najkasnije će se pojaviti do kraja proleća. (UT)



Unreal 2

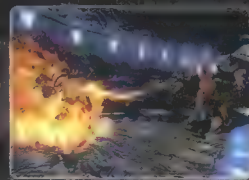


Raslojavanje FPS igara na one za

jednog, odnosno više igrača, najčistije je na primeru igre Unreal. Posle prvog dela i Unreal Tournamenta, iz Epica stižu vesti o Unrealu 2, koji će ljubiteljima solo igranja doneti nova uz-



...i im stajati 12 oružja. Ključni predmeti svjetlucaju kada se osvetle, ali bu ti te oprezni, jer neki neprijatelji beže od svetla, dok drugi jurišaju na njega. Najkasnije će se pojaviti do kraja proleća. (UT)



...i im stajati 12 oružja. Ključni predmeti svjetlucaju kada se osvetle, ali bu ti te oprezni, jer neki neprijatelji beže od svetla, dok drugi jurišaju na njega. Najkasnije će se pojaviti do kraja proleća. (UT)

Legend of Alon D'ar

Stormfront Studios još uvek ne mogu da nam saopšte precizan datum izlaska ove igre koju svi sa neistoprenjem očekujemo. Naime, prethodno nazvana "Eternal Blade", predstavlja RPG novije generacije na trenutno naj-



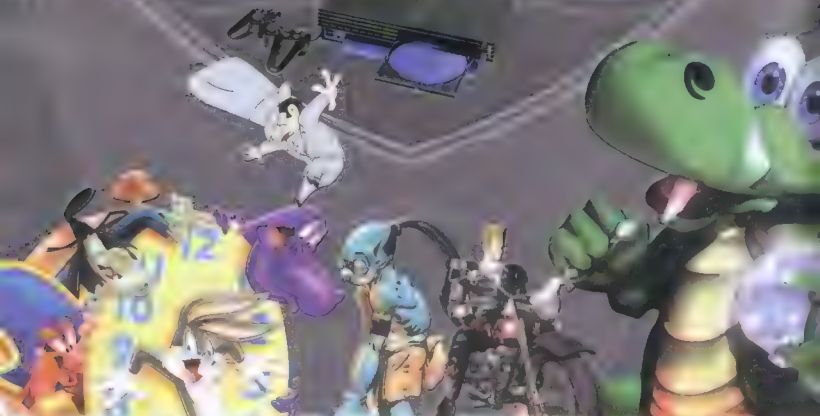
...i im stajati 12 oružja. Ključni predmeti svjetlucaju kada se osvetle, ali bu ti te oprezni, jer neki neprijatelji beže od svetla, dok drugi jurišaju na njega. Najkasnije će se pojaviti do kraja proleća. (UT)



SEGA

PlayStation

EDGE GAME SHOP



Beograd, 27.marta 35-37, Tel. 011/3222-542, 3222-170
Beograd, Kneza Miloša 65, Tel. 011/3612-919, 3612-552



PROJECT TITAN

Evo, podli programeri su se još jednom pokazali kao veći negativci, čineći da ja izgledam loše, pomerajući datum izlaska igre i objavljujući igru ranije no što je trebalo. Naravno, logično je da ste pomislili da sam možda BAŠ JA pogrešio, ali neee, odmah da znate, mrski programeri su krivi. Jednom davno, u jednom Sega stakleniku, postojala je jedna igra sa veelikim pištoljem. Evo nastavka te igre, koji će svima vam omogućiti kalibraciju (akoimate pištolj) ili nerviranje ako gru odaberete da igrate na pedu. Kakva je razlika? Kolika je razlika? Da li vam reči "muha" i "son" govore kolika je razlika u pitanju? Da li vam treba još neki indikator, nagoveštaj, uspo- redba? Teško da ćete doživeti nešto koju

Richard Miller, čovek kakav se sa- mo da sanjati, neprikosnoveni šampion u streljaštvu i ko- ličini šaržera koju može da nosi, potrudice se još jednom da oslobodi svoju cicu Ma- risu iz ruku kriminalnog sindikata, koji Mi- leru "namešta igru". On je krivac, "žrtveno ja nije" koje mora da nestane, okrivljeno za smrt jednog pred- sednika države. Miller ima samo

48 sati da dokaže svoju nevinost ili će biti upo- znat sa Teslinim pronalaskom koji se zove tro- fazna struja. Da li treba da, nago- vestim da ste vi u ulozi Richarda i da imate ograničeno vreme, te svoju vernu "čuskiju" u ruci? I mislio sam da ne moram.

Počinjete da se krećete po površini broda, susrećući mnoge negativne likove, koji su tu da vam otuđe život, a vi se trudite

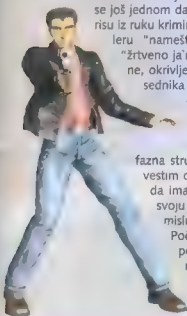
da budete što precizniji, pokušavate da pronađete krivce koji su vam smestili s ote- li "žemskinja" + pojeli samu. Oni moraju da plate.

Pošto sam bio u mo- gućnosti da prove- rim kako je igrati i na džojpedu i na pišto- lju, moram vam iskreno priznati da je provera bila bespo- trebna. Em što at- mosfera nije ista, em



što igrivost nije ista, em što je vascela re- dakcija htela da me eliminiše, zbog radi uzvika oduševljenja i urlika hvala koja mi se odlamali od usta.

Negde u redakciji, između sardina i pliva, ja i dežurni ro- nilac smo se oprobali u preciznosti, jes' da ni on nije za staro gvožđe, ali je isuviše bled za mlade naraštaje. Teško da je čovečuljak neprecizan, samo mu nedostaje malo "šlifa" ili šta-ti-ja-znam-čega", ali morate se složiti da su mladi naraštaji čudo. Njima nikad dosta krvi/akcije/uz- buđenja/adrenalina/ žena (pa vi odaberite koje vam je najmilije), pa im ni igre više ne drže pažnju kao nekad. Na ekranu se može primetiti koji su najnegativniji aspekti kada je sama igra u pitanju, njeno prevremeno izbaciva- nje na tržište rezultiralo je nedorađenom grafikom i "ko- eficijentu" nepreciznosti, makar kada su "utoke" starije generacije u pitanju. Pošto sam imao prilike da se okori- stim o dva pištolja, uvideo sam da je preciznost veća što



ZVUK:

Ovom ocenom se ne ocenjuje samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA:

Ovde ocenjujemo ukupni vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i inerc, tj.sve što se vidi

IGRIVOST:

U zavisnosti od reagovanja igre na komande, lakote igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA:

Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenjujemo.

UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi



OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0,5.

bo7us

novе igre



Memorijalna kartica
1 blok

Analogni
kontroler

Prostorna
zvučna funkcija

Time Crisis 2: Project Titan

Izdavač: Namco
PAL
System: Znam
Akcija

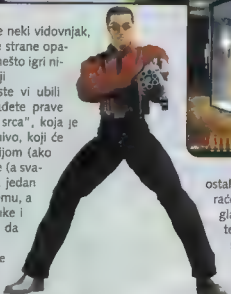
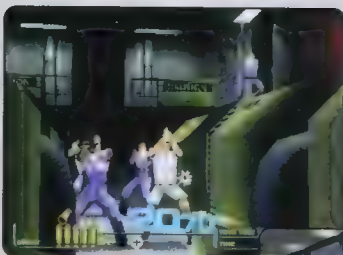


je model noviji. Inače, ako ne raspolazete pranjijom sa PSX, tu je stan, dobri kontroler, koji će vam biti na raspolaganju. Možete igrati na "analogji" (popularno nazvanoj među nama igraćima) ili na kursoru, pucate na jedno dugme, a zaklon i punjenje pištolja na drugo dugme.

Neprijatelji su vazda isti, uvek stoje na istim mestima, tako da kada malo proučite igru, znaćete gde se svaki protivnik nalazi, a svi ostali će vas gledati sa divljenjem u očima, misleći da ste neki vidovnjak, koji uvek zna odakle tane dolazi i sa koje strane opasnost vreba. Action Replay Value? Tako nešto igri nije svojstveno, može se reći i da ne postoji. Pošto vam je smešteno, svi misle da ste vi ubili predsednika Karube, morate da pronađete prave krivce, plus da oslobodite "izabranicu srca", koja je sakrivena negde na brodu. To je i prvi nivo, koji će biti siromašniji neprijateljima i puniji akcijom (ako je to moguće). Na kraju svake veće celine (a svaki se nivo deli na tri partije) vas čeka jedan "žestok" baja, kome treba prvo izvaliti šemu, a zatim ga naučiti da je oružje za velike čike i da ga mala deca ne smeju "dilatati, ili će da boji pupa".

Prvi koji vas čeka je ludi kuvar, možda se meni čini ili je to uticaj Mapet Šou-a na programere, koji će vitlati satarom na vas, zatim je tu i gerilac, izgledom više podseća na Bolivijca nego na Meksikanca. Prva velika celina je brod, koji morate da napustite pre uništenja, a docnije izlaze na aerodrom, koji je pun Karubijških specijalaca koji vrebaju u potrazi za vašim vitalnim organima. Zeus je drugi jak "boss" koji će vas susresti na putu do vašeg starog znanca Divljeg psa.

Prvi put se sa njim srećete krajem sledeće celine, nakon okršaja sa Blankom, nekakijem bajom koji je član njihovog kriminalnog sindikata. Pošto je bio neuspešan pri okršaju sa vama, pojavljuje se helikopter u kome se nalazi Divlji Pas, faličan u predelu desne ruke, koja je odvojena od gazde u prethodnom delu, a primetićete da na mesto tog ekstremiteta ima obrtni top (čaiŋgun cannon), koji ga odstrebljuje na najhladniji način. Toliko o lojalnosti. Što se zapleta tiče, vođa kriminalnog sindikata je Kantarisa, lepa koka još lepših oblina. Pitam se kakvu je frustraciju ona doživela u svom životu da se okrene kriminalu i "hoštapleraju" niskih pobuda. Ona je samo jedna od karika u lancu opsene koji se vrti oko Ričarda do samog kra-



ostali zahtevati više nišanja, moraćete da ih izljudite u predelu lica ili glave ili drugog nezaklonjenog dela tela. U početku, na sekvenci imate samo nekoliko neprijatelja, a kasnije ih izlećete i na "desetke milijuna", ne štedeći municiju i stremeci da vas liše života, života ili vitalnih organa, a možda čak i funkcija.

Grafika je nešto što me je razočaralo, ipak je vidno da su programeri ili odustali od "pikanja" i "lickanja" igre na uštrb vremena. Iako zadovoljava sve kriterijume, ja smatram da to nije to, da su mogli još makar metar dana da se trude, trud bi im bio isplativiji. Zvuk nije ni malo loš, u gro slučajeva će zavisi od prostorije u kojoj se nalazite, nekada ćete čuti zapomaganje neprijatelja, dok će vas u drugim slučajevima liritirati njihovo doživljanje i neduhoviti komentari. Muziku nisam primetio, pravo da kažem zvučni efekti i previše odvlače pažnju, a da je muzika "pičila" i da je bila prava, ja bih to itekako pomenio. Atmosfera je odlična, ali samo ako se koristi "ses uno uto-kario", a bez njega je igra samo igriva, a atmosfera ode u ku..

Možda nije jedan od poslednjih hitova na ovoj legendi od konzole, ali je sigurno

Mirijoslav Dordević kaže:



Ova igra i pored loše, prevashodno zastarele grafike (koja kao da koristi Crisis Beat engine), donosi priličnu dozu atmosfere i igrivosti koja naročito dolazi do izražaja ukoliko posedujete neki od dodataka za pucanje. Samo igranje je veoma uprošćeno (koriste se dva tastera), što rezultuje lakim navikavanjem na igru, ali i monotonijom koja se vremenom javlja. Propratni elementi (priča, likovi itd...) su sasvim OK i u potpunosti zadovoljavaju potrebe jedne ortodoksne pucačice u kakvoj je ovde upravo reč. Moja lična preporuka svim ponosnim vlasnicima pištolja i sličnih dodataka za PSX je da ozbiljno razmisle o ovoj igri, ali sam siguran da Time Crisis 2 ipak nije pravi izbor za nas smrtnike sa običnim i Dual Shock kontrolerima (šmrck...)





ju drugaricu Irenu, mog kuma i velikog prijatelja Velmira, Baju, Gordanu, Kiču, Kikiju, a posebno Tinu, koja mi je opet pisala i da joj se od sveg srca zahvalim. Karli je dobar, minimalni gotiva, ali više prija Astral ili neki Čujoši, makar što se mene tiče, neka GOA, neko KR-LJANJE, neki oblici koji trepere i boje koje se razlivaju. Ali, kao što sam spominjao, stvar ukusa, a o ukusima ne valja suditi. Puno pozdrava čitaocima i igračima dobre volje. ■



no jedna od boljih igara. Meni se i svidela i pokazala se kao dopadljiva, ali samo zbog mojih sposobnosti u pranjeanju, ali na duže staze se može pokazati kao monotona, tupa, dosadna i nedinamična. U svakom slučaju, ovo je jedna od igara koju morate da "valirate" da biste ustanovili da li zadovoljava vaše kriterijume.

Za jednog bih zloupotrebio svoj položaj u medijima kako bih prosledio neke pozdrave i zahvalnice. Ovom prilikom bih pozdravio mo-



Satara Jovlić kaže:

Ove Namcove pucačke igre sa nišanom su mi među omiljenijim igračkim žanrovima, posebno kada ih igram pištoljem. Od prethodnog dela se ništa nije promenilo sem priče - sam endžin je ostao isti, malo poboljšan, kao i stil grafike, a i sam stil igre (sakriveni ste iz nekakvog zaklona i iskačete da ispraznite šaržer, pa onda ponovo u zaklon). Novina je da su pozadine uništive, pa kada mašite uništavate predmete po nivou. Igra se može igrati joy-padom, pištoljem, ili sa obe sprave, i moja glavna zamerka igri i leži u upravljanju. Kada se igra sa joy-padom nišan se ne može precizno i dovoljno brzo namesiti, a sa pištoljem, neprijatelji na samoj ivici ekrana ne mogu biti pogodeni. Tako je način na koji igrate u stvari kompromis. Ipak malo je zabavnijih igara od Namcovih pištolj igara, posebno kada počnete da bivate precizni u nišanjenju.

NABAVLJAJTE NA IZVORU!!!

Igre, programi, nauka, enciklopedije, medicinske, multimedije, elektronika...

Originalni prednji i zadnji heli omet

Prodaja sa lagom BEZ ČEKANJA

Praze 1000 igara na VERBATIM diskovima, kasetama, platformama, arhade, sport, gornje...

Prodaja sa lagom BEZ ČEKANJA Originalni prednji i zadnji heli omet

Konzole, Džojstici, Memo kartice 15 i 120 blokova, Move card, Konvertori...

Po izboru za 20 minuta

Najnovija Domaća Strana, Narodna muzika, Kliševa, Dečija, Jazz...

Najveći izbor pesama Katolici za biranje pesama: WWW.GLISOFT.CO.YU

FILMOVI na Video CD-u Za PC, DVD player, VCD player, Sony Playstation, SEGA Dreamcast...

NAJNOVIJI HITOVI! Najveći izbor filmova Nutty Professor 2, Odiseja 2010, The Mummy, X-Men, Matrix, Gladiator, Charles Ansel...

Holy Smoke 2, Perfect Storm, The Patriot, Another 9 1/2 Weeks, Chicken Run, The next best thing, The English Patient, The Replacements, Anna and the King, Existenz...

FILMOVI u DIVX formatu Vrhunski kvalitet ravan DVD-u Za PC, SEGA Dreamcast... PRODAJA IZNAJMLJIVANJE

NON-STOP NOVO! A Perfect murder, Face off, Eraser, Three Kings, Matrix, Gladiator, Payback, Contact...

Iznajmljivanje Otkup prodaja

NON-STOP NOVO! Gladiator, Eraser, Three Kings, Matrix, Mummy, Deer Blue Sea, Basic Instinct, The Story Of Us...

The Patriot, Another 9 1/2 Weeks, Chicken Run, The next best thing, The English Patient, The Replacements, Anna and the King, Existenz...

SEGA Dreamcast

128-bitna konzola za igranje, 10 puta jača od Sony Playstation, pruža Vam sledeće mogućnosti:

IGRE, FILMOVI, CD MUZIKA, MP3 MUZIKA, INTERNET...

KONZOLE DŽOJSTICI MEMO KARTICE TASTATURE KABLLOVI...

IGRE FILMOVI MP3 MUZIKA INTERNET PROGRAMI...

Non-stop novo Uvek najnoviji hitovi

CD KLUB

CD KLUB

BULEVAR REVOLUCIJE 107

Miševi, džojstici, cilenari, kutije, stalci, filteri, zvučnici, mikrofoni, disko...

Video i Audio kasete Mini disc, CD, RW disc Audio CD-R

Verbalnim diskovi No name diskovi PRAVNE KUTIOVE

HDD BACKUP INTERNET KOLAR SIMATI

SVE NA JEDNOM MESTU!!!



Igor Simić

LMA Manager 2001

borbe sa nastavljati Poše prvog dana naj-
bolje menadžerske igre za konzole - LMA
Manager, desila se već poznata situacija u

širem narodu po-
udarac" jer su 3DC
uzvratili istom: najprodavanijom igrom u Euro-
pi (opet Ameri zaostaju za svetom) i penju fud-
bala i definitivno dokazuje da nikada neće biti fudbalska
nacija) - Alex Ferguson. Nažalost, iako su pravila džen-
tlemenski i lepog ponosa, ali, u protivnika,
šansa za udarac pružila se i Memedovićima, oni su
je iskoristili (da li je bilo ponosa da se mogu tako
drugačije) i ... sada je sve moguće. No, to baš tako
dobar udarac Codemastersa da i prethodnik i o i konačno
porazan, i baš u tome treba tražiti razliku: još jednu do-
bru rundu u meču koji bi trebalo da bude rešen vrlo brzo
(bitaj u sledećih nekoliko dana). Znam da vam sve ovo liči na
prensos Jovana Memedovića ili po-
kojnog Nikite, ali dragi moji ljubitelji
"menadžera", na tržistu igara ovog
žanra stanje je baš ovakvo.

No, vratimo se našem LMA 2001
koji smo toliko željno iščekivali da
smo sa naše LMA kartice obrisali
staru partiju (prokletniji je još uvek
potrebno 15 blokova memorijske
kartice za snimanje pozicije) još pre
nego što se igra pojavila na našem
tržistu.

Igra je na opšte izne-
nadenje nas "menadžer-
skih lisaca" pretpela ve-
like promene u vizueliza-
ciji (ako mene pitate, ve-
lika je šteta što se ovo
dogodilo), i u brzini igra-
nja koja je najveći plus
ove odlične (ah, nikada
neću ući u sopstvenoj
sentimentalnosti, jednog dana će mi doći glave i igra).
Osim ovog plusa koji nije ni malo zanemarljiv i omogućio
vam da konačno partiju od par meseci po sezoni, kratite
na bar 3 do 4 puta kraći period, i konačno nećete ispred
ekrana "dreždići" do rane zore, čekajući ishod novog kola
klubova ili žreb za novo kolo FA kupa. Nova "šminka"
za legendarnu Igru je simpatična, ali (uvek ima to

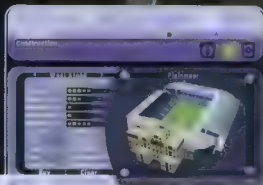
AL) pojavljuje se novi problem koji nije
bio karakterističan (uh, kako mizim
kada upotrebljavam ovu reč) za prvi
deo LMA Manager-a, a to su slova
koja nisu toliko sitna, ni toliko ne-
razumljiva da bi vam smetala, ali
igrajući "memorable" partije kakve
mi praktikujemo "napravite" se

bi dioptriju za ma-
nje od pola godi-
ne. Kao i njegov
prethodnik LMA
2001 vam nudi iz-
bor timova iz prve
četiri profesionalne
lige Engleske; ali

po ugledu na konkurentskog Fergusona ovog puta moći
ćete da vodite i timove iz škotskih liga što je sjajna novina.
Sve od svih ovih prednosti LMA 2001 vam nudi još jednu
novost, naime po prvi put u menadžerskim igrama na konzolama
možete je odigrati Friendly match protiv prijatelja,
jer je LMA još uvek JEDINA menadžerska igra koja vam

guće igrati u 2 igrača (govorimo,
naravno o igrama za konzole).
Ne znam da li je potrebno napo-
minjal da u stvarne klubove i
igrača potpuno besne i najnovije
izuzimajući klubove iz južne i
istočne Evrope), kao i to da svaku
utakmicu koju igra vaš tim
možete ispratiti uživo i na High-
lights -ima. Novost u praćenju
mečeva je to da sada utakmicu
možete gledati iz 3 ugla, i to da
bez prekidanja akcija možete
svojim igračima "narediti" da se
vrate, napadnu, strpljivo grade ak-

ciju, ili uvelo u delo neku od vaših taktičkih zamisli pro-
stim pritiskom na tastere **[1]**, **[2]**, **[3]**, **[4]**, **[5]**. Globalno, no-
vi deo LMA je mnogo napredovao u smislu taktičkog pla-
niranja i treniranja tima, i neki detalji koji nisu nužno bit-
ni prilikom igranja ovakvih igara (kao na primer stadiona, detalji
igrara, Highlights ...) su značajno poboljšani, ali uz po-
boljšanje u brzini igre, daje potpuno novi izgled i uzdiže je
na sasvim novu nivo. S druge strane tu je problem sa slovi-
ma i problem sa dovodenjem igrača iz ekipa koje nisu
"posustvovali" tima da se aktivno učestvuju u utakmicama,
zvezda, Obič, Šahjor ...). U svim procenama (izuzimajući
igra koja će do dolaska novog deo-a i LMA potpuno za-
okupirati pažnju svih ljubitelja i belajna menadžera i fud-
balnavilite!)



zvuk	grafika	igrivost	simulacija	88%
4.5	4.0	4.0	5.0	

Ovlašćeni distributer časopisa

bonus

za crnogorsko primorje

LE SHOP GOGIO GAME BOY Herceg-Novi 069/045-634

Ime: LMA Manager 2001
Izdavač: Codemasters
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Fudbal menadžer

Memorijalna kartica
15 blokova

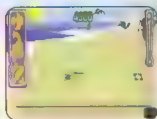
PlayStation



pipemania 3D



Satori Jo

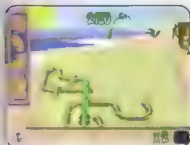


Postoji malo igara sa jednostavnijom idejom od Pipemania-e. Ovo je igra koja je lepo radila i na 286 PC-jevima i tada je bila isto toliko zarazna i jednostavna kao i danas. Čovek se može zapitati da li ima poente uvoditi jednu od najjednostavnijih ideja za igru u treću dimenziju, ali ne vredi o tome misliti jer je to gotova stvar.

Ideja same igre je da na pravougaonom polju podeljenom na kvadrate, imate postavljene izvor tečnosti i vaš kurzor kojim postavljate cevi koje tu tečnost treba da dovedu do slivnika. Cevi dobijate slučajnim izborom, a sledećih par se vide sa strane polja za igranje. Elementi cevi su različitih oblika, a glavni (sa stanovita poena koje donose) su - elementi, koji kada se povežu na tačnost donose bonus poene. Tačnost se polaganom kreću kroz cevovod ostavljajući igraču vremena da isplanira kako će postavljati cevi da bi skupio što više poena. Kada ne uspete da postavite cev, a tačnost dođe do kraja cevovoda, ona počinje da curi, time se gube poeni, a ako iscuri sva, onda i život.

Šta onda, mo' onda šta je treća dimenzija donela (ili oduzela) ovoj klasičnoj igri. Na prvi pogled nema baš mnogo razlike od toga što pamtimo iz prošlosti. Igračko polje mi se čini malo manjim, i okolina oko njega je animirana u stilu u kojem je nivo (pustinja, led, voda, itd). Igranjem se shvata da sada postoje zadaci specifični pojedinih nivoima. Treba pokupiti zvezdice rasute po igračkom polju, tako što se postavi cev da tačnost prođe preko polja na kojem je zvezda, i tako, i kupiti ... pokupiti bonus novčiće, izdržati određeno vreme dok se ne pojavi slivnik, uništiti pregrade na polju za igranje da bi mogli da postavite cevi (što se radi bombama koje nasumično dobijate sa elementima cevovoda), proći određenim putem, itd. Ovi zadaci unose malo raznolikosti u nivo, mada ne dovoljno da drastično promene igru. Meni lično je Pipemania uvek bila draga baš zbog odsustva bilo kakve komplikacije u igri, sem činjenice da morate cevima povezati dve tačke. Na koji način to uradite zavisiло je samo od vas i vaše sposobnosti da planirate unapred. Sada to više nije tako jednostavno, a često ni moguće. Gučete živote na frustrirajuće načine, a specijalno kada treba da sačekate određeni element, a imate malo manevarskog prostora zbog smanjenog igračkog polja, ili zbog polja koje se vremenom smanjuje (uzuzetno frustrirajuće!).

Ukupno, igra je na identičan način zabavna kao što je i nekad bila. Inovacije nisu drastično promenile igru, pa ako ste nekad voleli da je igrate probajte i sada. Ne znam kako će se svideti mladim generacijama, jer nema ništa što bi ih privuklo da je i probaju. Znači samo za nostalgijare. ■



zvuč	grafika	igranje	atmosfera
3.0	3.0	2.5	3.5



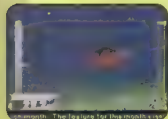
Fisherman's Bait 3



Igor Simić



Ponekad, ali samo ponekad mislim da je život suviše kratak da u njega stanu sva uživanja koje nam život može da iskusni. Otići negde daleko, pobeći od velikog priljagov grada i uživati u prirodnom dobrotu, to je prava stvar. Ali, sve je manje vremena i dobre volje da bih mogao da se sa prijateljima opuštam kraj reke (uzdah!) i zato nam je SONY podario svoj "prozor u svet" (u narodu od milošte nazvan Sondža), a Konami nam je poklonio igru u rangu simulacija pećanja - Fisherman's Bait 3. Da, da dobro ste čuli, ponovo su magovi iz Konamija dali silno nasekajru konkurenciju još jednom "ultimate" igrom i pokušali da nas uvère u to da svaki put MOŽE i bolje. Sada je meni pripa a ta velika čast da još jednom opišem igru, velikog Konamija na tako MALOM prostoru (bilo je i gore). U ovom igaru Konamija, ali to smo ja i kolega Tešić rešili na muški i sportski način - Partijom Tekena - ah, kakva greška! Da da počnemo ovaj, igra je paaaaa malo je reći dobra, a suviše reći Mega sonična ja ću reći da je izvanredna, ali ipak postoji mana. Evo u čemu je problem - Ne postoji opcija Reel Sensitivity (osetljivost mašine na vaše pokrete), a svaki od likova koje vodite ima sopstvene karakteristike!!! A od ostalih statistika tu su i Line (sposobnost da održava mlinu najlonu), Power (snaga pojedinca) i da vas sada ne "davim" još puno toga. Ponovo je sa nama mod pećanja World monsters koji nas je u prošlom delu osvojio svojom zanimljivošću, ali je ovoga puta mnogo, mnogo bolji jer svako čudovište koje lovite ima svoju "priču", tu su i komentatori ovog sporta koji će vas osim prenosa i bodriti prilikom akcije i davati vam savete koji vam mogu biti i korisni (mada su ponekad i malkice suicidalni). Ponovo je pred vama veliki izbor jezera i mesta širom sveta, i još veći "arsenal" (ali ne onaj iz Londona) mamac i njihovih boja. Potrudile su se kolege iz Konamija da nas iznenade i malo većim izborom vrsta ribe koju je moguće uloviti, težina ulovljenog plena ovog puta je izražena u desetinama dela grama!!! ... i ... tako vam kažem, nije loše ... Ha, ha, ha! Ne dajte se zavarati jeftinim kopijama najboljih igara koje vam mogu odvrati pažnju sa prave stvari, nego lepo kupite sebi primerak ove igre i uživajte u čaroliji koju ona pruža. ■



zvuč	grafika	igranje	atmosfera
4.5	4.5	5.0	5.0



boNUS



Pipe Mania 3D
Izdavač: Empire Int.
Sistem: PAL / NTSC
Logika: Logika





Mihailo Tešić



the SIMPSONS WRESTLING



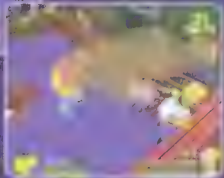
Mmm... najzad je u moje ruke stigla igra koja pokušava da zajase na talasu popularnosti kute porodice iz američkog grada Mmm... Simpsonovi. PA još Simpsonovi u obliku najdebljeg (i zbog toga ponekad zaista zabavnog, uprkos sebi samom) američkog sporta "wrestlinga". Ako u rečniku potražite "wrestling", nacićete da ta reč znači "rvanje". U američki "wrestling" je daleko od rvanja koliko i zvezdočenje crkviskih klovnova od boksa. No, ipak s obzirom na divnu osobinu koju su Simpsonovi dokazali i pokazali tokom

se otključala opcija za otključavanje tajnih igru sa svim likovima. Što ja nisam uradio, ta, jer verujem (nadam se) da bi te tajne opcije moglo bar malo da doprinese zabavi i popravi "utisak koji je ova igra na mene ostavila. Ali, možda i ne bi moglo. Cimerica da se nisam dovoljno potrudio, da jednostavno nisam imao želje, volje ni du'ovne snage da se potrudim i probam da odigram igru, makar po jednom sa svim likovima, govori dovoljno o nedostatku zabave. Dakle, kada se psihički pripremite da počnete, morate iza-



WILLIE FIGHTS WINS

TAUNT



brati jednog od ponuđenih likova - to je cela porodica Simpson (osim Megi, koja se pojavljuje u vrhu Mardžinog specijalnog taj-

ja. Ali, to se za ovu igru ipak ne bi moglo reći

no toliko zabavne stvari ispadne u najboljoj varijanti prosečna? Jednostavno, ono "potencijalno" je ostalo samo to - "potencijalno". Iako su se momci iz Fox Interactive studija potrudili da iskoriste mogućnosti PlayStationa po pitanju grafike, nisu iskoristili mogućnosti svojih mozgov po pitanju ideja i humora. Igra nema nikakav intro, što je OK - jer je igra dobra. Mada u poslednje vreme dobar intro ne znači i dobru igru. NIKAKAV intro obično znači da nešto nije u redu. No, dosta o intro-u.

Kada počnete igru, nudi vam se izbor od nekoliko "mečeva" - šta šta ja lupam, možete igrati protiv kompa ili protiv drugara. Imate još opciju da otključate tajne opcije". Wo, da bi

rija. Na početku borbe svaki igrač stoji u svom ćosku i izgovori neku frazu - to je najsvetlija tačka igre. Fraze su nove, imaju malo humora (ali malo) i izgovaraju ih pravi glumci iz serije. A onda počinje borba...

Borba protiv zdravog razuma koji vani govori "Sinko, to bolje radi nešto konstruktivno, ova igra je gluparija". "Ali, mozgu pa ovo su Simpsonovi - ovo mera da bude zabavno!". Ne sin-



TAUNT

Line
Simpsons Wrestling
Izdavač: Fox Interactive
PAL
Sistem
Zan: Tuča sa Simpsonovim junacima
PlayStation



Simpsonovih prevare, ali pametni su oni

springfišdske porodice ikada postojala.

Miloš (S)marković kaže:



Kakva igra! Kakva igra! Moram priznati da me je igra, uprkos grafičkom nedostatku zadivila. Svi likovi iz popularne TV serije. Gomila poteza, grimasa, ludilo! Zamislite situaciju u kojoj se biju Bart i Homer! Ili Barney i Willy! Ili recimo dosadno vam je i smoreni ste. Okupite društvo i ubacite ovaj CD u Sony i odmah ćete se oraspoložiti. Komentari i ostali govori bitno utiču na atmosferu, ali u pozitivnom smislu. Naime, igra ne pleni grafičkom lepotom, ali je igriva i to je ono što je najvažnije!

Samo u

BEASOFT-u



Dosta je više zaplitanja s kablovima. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je poslastica za svakog pravog igrača. Ovaj bežični kontroler ostvaruje vezu pomoću radio talasa, što omogućava neometani signal na daljini do čak 7 metara. Zahvaljujući toj novoj tehnologiji, više ne postoji mogućnost da vam neko tokom igranja prekine signal, pa čak ni nameštaj ni zidovi. Gumeni rukohvati će vam omogućiti bolje držanje i udobnije igranje. Zato se lepo zavalite u fotelju i igrajte, ma koliko ona bila daleko od televizora. **SHOCK 2 RADIO FREQUENCY CONTROLLER** je kompatibilan sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolom.

Centra: Beograd, Gosp. Vučića 160, Tel: 011/30 45 700, 30 45 701
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletčeva 36, Tel: 021/617 038, 064/117 53 36

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	41%
3.0	3.0	1.5	2.5	



Miloš Marković

WAKEBOARDING

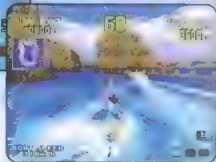


Za sve ljubitelje ekstremnih sportova, evo prave poslastice. Do sada ste imali priliku da se oprobate u vožnji skejta, snowboarda ili BMX-a, ali sada se sve seli na vodene površine. Ova igra predstavlja pokušaj da se Tony Hawk pre-

nese na vodene površine: ili preciznije predstavlja prvu pravu simulaciju Wake boardinga. Ukoliko ne znate šta je Wake boarding, samo nastavite da čitate text. Igra je, moram priznati vrlo igriva. Kao prilog uz to ide i činjenica da su se pojedini članovi redakcije okupili i takmičili k'o će da skupi više poena. Naravno, ovo je potrajalo "malo" duže. Cilj igre je da kroz nekoliko šampionata, par tih takmičenja i još po nečega, dokažete da ste najbolji Wake Boarder na Svetu. Treba imati u vidu da su i ostali takmičari pravi majstori i da je za pobedu potrebno malo više od odličnog. Na samom početku, posle odličnog introa, kreće i sama igra. Možete se oprobati u nekoliko modova od kojih je ubedljivo najbolje odrađen Trick Competition mod. U istom cilju je da kroz 4 pokušaja skupite određeni broj poena. Trikovni se izvođe na malo komplikovaniji način. Naime, najpre morate da izadete iz brazde koju stvara čamac, potom da pritisnete kvadrat kako bi aktivirali trick opciju i tek onda izvedete jedan trik. Svi trikovi se izvođe na taj način što se pravo dugme mora stisnuti u pravo vreme. Ukoliko zakasnite, trik se neće uopšte izvesti. Ali, ako poranite dobićete manje poena. Skala je podeljena na tri dela. Ukoliko trik uradite u prvom delu dobićete jako malo poena i ako izvedete pravo remek delo. U drugom

delu dobijate malo veći broj poena, dok u trećem delu dobijate maximum + mali bonus zbog preciznosti. Kada skupite unapred određen broj poena prelazite na težu deonicu, pa sve tako do 4 finalne deonice. Ovaj mod dolazi do izražaja samo u Multiplayer opciji. Drugi vrlo zanimljiv mod nosi ime "prepreke". Ovaj mod je najbolji za igranje u Singleplayer-u. Za ovaj mod su potrebni brzi refleksi. Naime, u ovom modu je cilj da za određeni vremenski period pređete stazu punu prepreka, i pritom skupite što više prstenova. Naravno, ovo nije lako jer se sve postepeno ubrzava. Kada završite jednu deonicu, prelazite na drugu sa više

še prepreka, da biste na kraju prešli na prave brzake. Ukoliko budete uspešni, za nagradu dobićete dva nova lika i nekoliko novih dasaka. Kada birate dasku najbitnije je da proverite koliko je izdržljiva, jer ukoliko izaberete onu koja je slabija, može da dođe do pucanja iste. Svi likovi u igri se razlikuju po dve karakteristike: brzina i skok. U modu sa trikov-



ma važniji je skok, dok je u modu sa preprekama važna brzina. Po meni, sve je to nebitno jer je razlika jedva приметna.

Red bi bio da kažem nešto i o grafici i ostalim stvarima. Kao prvo, grafika je sasvim solidna, a refleksija vode je jako lepo odrađena. Na žalost, igra pati od sitnijih nedoradenosti, kao na primer to da će voda često da miruje i stoji kao ploča. Zvuk bi mogao da bude bolji, dok je muzika čak šta više odlična!

Ukoliko čitajući text niste otkrili šta je Wake Boarding, pročitajte text ponovo. Ako nemate ništa drugo da radite nego da dangubite igrajući Sony, onda probajte i ovu igru, jer je zaslužila vašu punu pažnju. S obzirom da nas je igra privukla na duže vreme, i da smo bili pod statusom "Ne uzimam u obzir" - igram", toplo preporučujem igru svakom igraču. ■

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE
(011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u

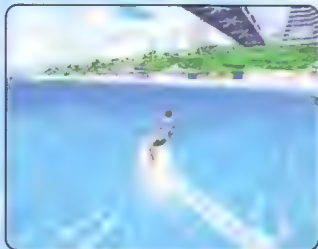
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
3.5	4.0	4.5	4.5	

Ime: Burntrick Wake Boarding

Izdavač: Natsume

Sistem: NTSC

Žanr: Skijanje na vodi



boNUS



1

1 book

Arthropods

racionalu funkciju

Point Blank 3
Izdavač: Namco
Sistem: PAL/NTSC
Pucčina

[illegible]

ni blank je pravičen
Narcov poseban
da G Con 45. On
je specijalno za
postoji je da je on
ogo preciznij nego
koji drugi pre nje
Tako smo dobili
koje se zasnivaju
koji preciznosti
imate jedan me-
morate da pogo



... i tako, kako je to bilo, tako je i sada. I tako, kako je to bilo, tako je i sada. I tako, kako je to bilo, tako je i sada.

1. Osim toga, treba razlikovati i
 2. Osim toga, treba razlikovati i
 3. Osim toga, treba razlikovati i
 4. Osim toga, treba razlikovati i
 5. Osim toga, treba razlikovati i
 6. Osim toga, treba razlikovati i
 7. Osim toga, treba razlikovati i
 8. Osim toga, treba razlikovati i
 9. Osim toga, treba razlikovati i
 10. Osim toga, treba razlikovati i



Int. Blank nastavlja. Tu su
galaxiji. Missile
Command i rekken
verovali ili ne! Sve u
svemu vrlo inteligentno
i jako zabavno, poseb-
no koliko su dobro ove
klasične igre prebačene
i prilagođene puca-
njima pištoljem.
Od ostalih stvari, zvuk
je klasično vašaški što
odgovara temi igre



Dreamcast



PlayStation

Maloprodaja
i
Veleprodaja



CENE DISKOVA ZA SONY I PC

	No Name	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM
10 CD-a	2,5 DM	3,0 DM
50 CD-a	2,2 DM	2,7 DM
100 CD-a	2,1 DM	2,6 DM

* U cenu su uračunati kutija, kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica.

- ~~stereosistemi~~, obični i analogni (Dual Shock) džojsticki, memorijske kartice
- RF modulatori, N PAL konvertori, pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i, Verbatim, No name, 80 min, veliki izbor fabričkih diskova

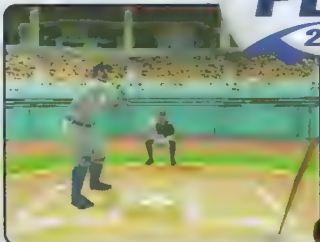
na veće količine **IZUZETNE CENE!**

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd
011/620-412 i 064/12-12-076
radno vreme: 10-20h svakim danom osim nedelje

Igor Simić

EA SPORTS TRIPLE PLAY 2002

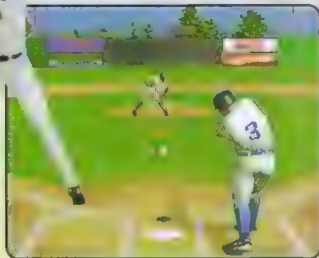


Eh, a kao da je juče bilo kad sam opisivao Triple Play 2001... Sve je bilo tako bezazleno, urednik mi dodeli igru i kaže "... evo Igore, neki bejzbol, vidi kakav je." Bio je to moj prvi susret sa ovim, u nas malo popularnim i retko igranim sportom na Play Stationu, a sada, godinu dana kasnije, vest da je stugao novi Triple Play izazvala je neverovatno oduševljenje i neku vrstu euforije u meni bliskim krugovima. Šta se to promenilo, pa sada umesto da plijemo po još jednom produktu Amerike (okupatorske svinje i bla, bla, bla...) mi sa nestrpljenjem očekujemo novi nastavak? Onima koji su probali da igraju ovu sjajnu igru neće biti potrebno objašnjenje, a za one koji su je propustili ovo je verovatno poslednji voz da shvate šta propuštaju u poslednjih godinu-dve.

Triple Play Baseball je (po mojoj skromnoj proceni) igra koja ima "najtakmičarskiji" (au, kakva složenica) duh od svih igara, jer kada se jednom okušate protiv prijatelja, bez obzira na rezultat i trenutnu formu osetićete neverovatnu potrebu za "revanšicom", pa za majstoricom, pa još i još i još... Eh, koliko smo samo puta ustanovili da je prošlo 3 sata i da sutra nećemo moći normalno da funkcionišemo zbog "glupavog bejzbola", ali iz dana u dan (bolje reći iz noći u noć) ta situacija se ponavlja. I taman kada smo mislili da ćemo na miru moći da igramo ISS Pro Evolution 2 bar još par meseci - cvrc - izade novi Bejs (tako mu mi tepamo) i "pokvari" nam planove.

Osim neverovatne igrivosti, ova igra će vas na neki sebi svojstven način za veoma kratko vreme uvesti u svet bejzbola, jer se u njoj pojavljuju svi timovi Major lige i svi nji-

hovi igrači sa realnim statistikama osobinama, a boga mi i svi oni igrači koji su kao legende obeležili poslednjih 60 godina proteklog milenijuma (čik da vidim da neko napravi igru o legendama sa kraja prvog i početka drugog milenijuma ha, ha, ha) i sve to uz sjajnu grafiku i odlične komentare. Prva igra u serijalu 2002 nudi vam i autentične stadione širom Amerike (njih 30), kao i stadione koji su izmišljeni, a ovoga puta moguće je odigrati partiju bejzbola čak i u dnevnoj sobi!!! Probajte sve extreme stadione, super su. Kao i u prošlom delu za komentare igre i dešavanja na terenu zaduženi su Jim Houston i Buck Martinez - legenda ovog sporta i član prvog olimpijskog tima USA - i ponovo su na visini zadatka. Obratite pažnju na zvučne efekte za vreme partije - čujete (osim announcera) i žagor publike iz koga se povremeno izdvajaju prodavci Hot dogova, vatreni navijači, trener... Zvuk



je sjajan i moja jedina zamerka je malo previše agresivna muzika u glavnom meniju. Pored standardnih opcija u glavnom meniju se može naći i opcija Big league challenge, gde se možete oporati na Tournamentu, Extremeu i kao novost, ovoga puta tu je "one on one" takmičenje koje će vam pružiti mogućnost da veoma brzo rešite sitne razmirice, tipa ko ide po Coca-Colu ili pivo - eto još jednog dobrog aspekta ove igre. Ovog puta dešavaće vam se da prilikom kupovine igrača, federacija ne odobri transfer zbog razlike u kvalitetu igrača, moći ćete da nameštate Pitching rotation, raspored tima u odbrani (opcija Defence) i da napravite svog igrača (Create player). Pričajući u superlativima o ovoj izvanrednoj igri verovatno bismo stigli daleko, ali umesto toga koristim priliku da vam prenesem svoje oduševljenje igrom Triple Play 2002 i pozovem vas na dobru partiju bejzbola, ako ste raspoloženi javite se, čekamo ...

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE
(011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u



zvuč	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	5.0



ESTIMATE



BMX

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS





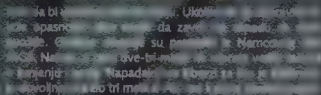
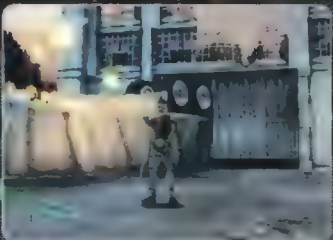
Miloš Marković

(c-12)

Final Resistance



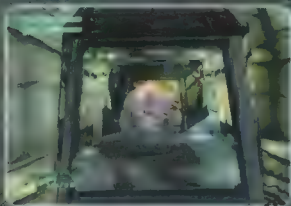
Misli sam da sam u njemu imao malo više vremena. Svako smo na neki način imali protok i izlaze. Ja sam manje vremena imao nego druge koje su bile vrlo uske. Ja sam bio puta dva tjedna. Koliko se puta dolazio u ovaj kamp? duže nego drugi. Na kraju razgovara sam se s njim koliko puta koliko ste očekivali? Da li ste

[illegible][illegible]

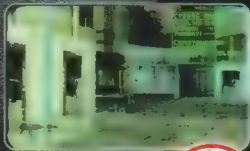
da igra više podseka na SFI. Svi znamo da se SF prodavao po tome što je bio pouzdaniji nego što je to vreme. Čak bih rekao da je to bio nedostatak ukoliko igrači nisu mogli preći preko pretek. Ali, opet ponavljam, ako igrate samo da biste igrali, ne možete biti organizovani na bilo koji način. Morate biti organizovani da uz pomoć mape organizujete kretanje postavljajući waypointe. Oni služe da igraču pomognu pri kretanju kroz "mali teži" deo; naravno samo ukoliko vam je lakše. U pojedinim situacijama ovo će vam mnogo pomoći, dok u nekim uopšte nećete imati potrebu da postavljate waypointe. Kada sam bio pomenuo oružja, bio bi rad da kažem i nešto o njima. Na raspolaganje vam je 10 vrsta

Line: **€ - 12 Final Resistance**
Izdavač: **ASCII**
Sistem: **NTSC**
Zanr: **Akcija**





...igrači mogu doživjeti...
...može...
...Grafika je...
...hino, s obzirom na ostale igre. U igri...
...preovlađuju tamne boje, kao i tam-
...na pozadina, to praktično ostavlja...
...mogućnosti za bolje vizuelne efek-
...te. Efekat vatre je jako lepo...
...odraden, kao i svi ostali efekti u...
...igni. Muzika u igri je pravo remek...
...delo. Ponekad tiha, gotovo da se...
...ne čuje, a onda kao kiša, iznenada...
...ne očekivano se menja tempo i...
...počinje da pumpa adrenalin. Jed-
...nostavno, ne mogu da vam prene-



Safara Jovlić kaže:

Najavljivana kao (poslednja) velika igra iz Evropskog Sonyjevog studija, C - 12 malo razočarava. Priča je zanimljiva, mada ne toliko da zaželite da ne spavate samo da bi videli šta će se sledeće desiti, a kontrole su blago rečeno čudne. Ne postoji skok, a i penjanje na predmete (i to samo na neke, a ne sve) je nespretno. Kretanje, posebno kada treba da se prošunjate kroz nivo, je jako nespretno što čini igru poprilično teškom. Laserski nišan koji sve vreme radi, i ugrađen je u oko glavnog lika, veoma je dobar fazon, posebno što daje obaveštenja o neprijateljima i predmetima koje igrač može koristiti u okruženju. Vizuelno, igra je poprilično dobra, mada me podseća na sve ostale igre iz Evropskog Sonyjevog studija. Sve u svemu, C - 12 je kao lagani Syphon Filter u budućnosti, gde je glavni lik Britanac, a ne Amer.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
5.0	4.5	4.5	4.5	85%

Cedeteka
MK

PC//SONY
PLAYSTATION
DREAMCAST

SONY PLAYSTATION
PC ORIGINALI
MUZIKA
MIX 165

70
din

VELIKI IZBOR MP3 MUZIČKIH CD-a !!!

ZRENJANIN
7.jula 18

023/580 360, 34-238

isporuka poštom

063/539-380

Katalog: members.nbci.com/pilemk
pilemk@eunet.yu

e-mail: pilemk@eunet.yu

BEOGRAD

M. Popovića 32

Blok 22, preko puta SC (bivši video klub "22")



Marko Lambeta

MDK 2



Prošlog leta, srećni vlasnici PC-a imali su priliku da uživaju u čarima igre MDK II. Ovog meseca došao je red na vas - vlasnike sivo-bele kutijice koja se

prangjanje i skakanje nisu jača strana. U njegovoj koži mračete da pokrenete najviše moždanih vijuga. Kombinujući predmete, treba rešavati zagonetke i praviti unikatna oružja za masovno uništenje. Poput atomskog tostera, na primer

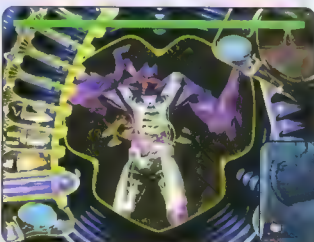
odaziva na ime Dreamcast

Ako ste po punom nazivu igre, koji glasi Murder Death, Kill, zaključili da se radi o krvavoj Quake-olikoj pucačini, prevratili ste se (više sreće u sledećem kolu). Radi se, zapravo, o sjajnoj mešavini akcije i pucačine, u kojoj ne vodite jednog baju ili bajinicu, već čak troje bajadi (pri pisanju ovog teksta

Od drugih igara, MDK II se izdvaja i sjajnim grafičkim dizajnom. Svi nivoi su lepi i zanimljivi, a likovi su vrlo duhovito nacrtani i odlično animirani. Ovo je jedna od onih igara koje oduševljavaju svojim vizuelnim šarmom, a ne brojem poligona koji u jednoj milisekundi proleće ekranom. Od jezovite muzike u igri, nakostrešće vam se kosa na glav

pa ćete dok igrate MDK verovatno imati "zurku" u pank fazonu. Od zvučnih efekata najupečatljiviji su "neprstojni" zvuci koje vaši vanzemaljski neprijatelji obilato ispuštaju

Programeri su imali težak zadatak da sve različite pokrete, karakteristične za svaki od likova.



Ne radi se o klasičnoj postavci, u kojoj birate jednog od ponudjenih likova, već kroz deset nivoa naizmenično upravljate Kurtom, čistačem koji više voli da riba, nego da spasava svet od vanzemaljske invazije, četvororukim psom Maksom i luckastim profesorom Hokinsom. MDK II predstavlja svojevrsnu parodiju mačo udr-ubi žanra, likovi kojima upravljate su sušta suprotnost pre-nabildovanim tupadžijama koji količinu inteligencije u glavi nadoknađuju količinom municije u mitraljezu.

Dok vodite Kurta akcenat igre je bačen na akciju u Tomb Rider fazonu. Dakle malo skakanja, malo penjanja i malo više prosipanja vanzemaljskih crevaca. Ovaj lik nosi specijalno odelo u koje je ugrađen padobran, pomoću koga može da odleprša na manje dostupne platforme. Na glavi Kurt ima kacigu sa snajperom, a u desnici ruci mašinku. Nivoi u kojima vodite četvororukog psa Maksa, predstavljaju pravu pucačku roštiljadu. Nema tu mnogo taktiziranja i rešavanja zagonetki, već "zvekete brate". Maks u svakoj ruci može da nosi po jedno oružje, pa možete zamisliti kakvo pucačko iskustvo pruža istovremeni rafal iz sačmare, magnuma, mitraljeza i uzija. Profa Hokins je čova u godinama, pa mu



Urliloš Tomić kaže:

Maestralno, maestralno, ambalaža rotira... Kao jedan od velikih fanatika moram priznati da je ova igra jedna od retkih koja me zabavlja do "genitalija", što zbog ideje, što zbog radnje. Priča dobra, kontrole malo "gljibave", ali sve ostalo je regulare i zadovoljava moje kriterijume u potpunosti. Smatram da ćete uživati "plešući" je, a i ako ne budete uživali, smatram da nešto debelo nije u redu sa vama i da je krajnje vreme da potražite stručnu pomoć, ja ću ću u međuvremenu da nijam po negativcima, uživam, zezam se i upražnjavam alkozu. Toliko...

smeste na samo jedan kontroler, ali to im je u potpunosti uspešno. Detaljno objašnjenje poteza daće vam profa na samom početku igre, pa vas zato neću zamarati magičnim kombinacijama tastera

Igračka atmosfera je malo ugušena zaista velikom težinom igre. Autor ovog teksta dobio je, cirka, tri čira na želucu trinaestopalačnom crevu maklajući žilave bosove na kraju svakog nivoa. Zato uz tekst redakciji prilažem lekarski nalaz, sa molbom da me pošalju u banju, na oporavak MDK II je sjajna igra sa kojom ćete podjednako upositi i palčeve i mozak, pritom se sjajno zabavljajući. Ne dozvolite da vas težina ove igre odvrat od njenog konzumiranja MDK II budi onaj igrački inat koji će vas sigurno naterati da posle svakog neuspeha ponovo pokušate, kroz zube izgovarajući rečenicu: "Rrrazbiću ga ovaj put." ■

Zahvaljujemo se CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88) na ustupljenim diskovima.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.5	4.5



THE DUKES OF HAZZARD

DAISY DUKES IT OUT III

Mirski žandari me jure, a ja se ne dam.. Oni su tik iza mene, progone me, sa određenim rečima na usnama ("Rizlu imaš, ličnu kartu ne...") priželjkjući da me totalno zamardelaju i liše me slobode. NE MOŽE!! Ni bolji nisu uspeali da mi "dohakaju", a kamo li mrski žandari. A ako meni ne verujete, pitajte urednika i šefa marketinga, oni me mogu da mi stanu na kraj, a kamo li represivni organi mi u gradu.

Uživam u situaciji i u igri, koja počinje sekvencom žustre kurnjave u "lokomu" od strane organa reda i Mira (Marković), koji se trudimo da ne ostanu trudni.

Daleko od toga (pošto je igra vožnja) da će interesovati fanatike koji su tu da bidnu prvi, da budu najbolji, pošto se igra razlikuje od ostalih vožnji po cilju izvršavanja misije. Elen, ako vam prethodna rečenica nije baš najjasnija (nije ni meni, a najgore je to što sam baš JA autor teksta), posagnite za prethodnim delom igre (za razliku od mene) i shvatilićete o čemu pričam.

U igri je cilj pobeći žandarima (ako vas uloga baci na mesto braće Hazzard) ili sakupiti neke predmete, a sve to pre nego što vam istekne vreme predviđeno za misiju. Predmeti variraju od zastavica i pečurica sve do ne-znam-ti-ja-čega, ali to je uglavnom cilj. Braća Hazzard su opremljeni "budženom" mašinom General Li, koja je već ispolila neograničenu okupaciju oko osvajanja nekih šampionata, a bo' me i oko akcija koje su od već pomenutih mrskih pripadnika organa i reda (represivnih) da budem tačniji).

Uživam u igri, ali nije nešto posebno odrađena, moram priznati da je priča jednostavna, a pored toga što nije originalna, makar je neobičajena, ali me privlači baš zbog toga, a smatram da će i vas, ali samo ako ste zaljubljeni u vožnju. Ja sam daleko od zaljubljenika, ali ako je igra pažnju držala, možda će i vašu. Uživao sam puštajući "murijada" da se tuku levo i desno od ograde, mislihi su da mogu da me "papse" pa su konstantno izletali pred vozilo, al' džaba. Ne samo to, ali nisu pohvatili, već su konstantno zaostajali za mnom.

Marković su dene-dene, tu i tamo neki blešavi komentar na "hillbilly" skenstu američkih farmara, muzika kao kul, grafika sasvim solidna i zadovoljavajuća, a igrivost dobra. Ni med, ni mleko, nit' smrdi nit' miriše, al' smor nekako pristupačno, obezbeđujući makar kratkotrajnu zabavu ljubiteljima pomenutog žanra. Na duge staze njesam imao priliku da je daskam, ali ovo što sam video mi je bilo dovoljno da razgla-

Miloš Marković



vim vilice od smeja svaki put kada su žandari pokušavali da me prestignu, a mesto toga završavaju poturu u svinju ili kukuruzištu.

Čisto da ne bude da je igra loša, meni nije bila, da li će vama biti ne znam, ali ne verujem. Prema tome - dabome, pravac lokalni diler PSX igara, pa sami procenite da li igra poseduje makar i jedan jedini aspekt koji će vas privući, a ja sam još uvek pri svome - igra nije ni malo loša. Trudite se da uživate koliko sam i ja..

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



1-2-3-4-5

Multimedijalni

Analogni

Kontroler

Dukes Of Hazzard 2

Activation

PAL

Sistem:

Žanr:

Trka

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

PlayStation

TAXI 2

1 igrač



Ubi Soft-u u posljednje vreme cvetaju ruže. Izbacili su nekoliko hit igara koje su im donele zavidnu zaradu, a nedavno su i otkupili nemačku firmu Blue Byte (svi ih znamo kao tvorce popularnih Settlers-a). No, sada nam pod okriljem Ubi Soft-a na tržište dolazi Taxi 2 koji će definitivno pokvariti idilično poslovanje firme, jer je reč o veoma nekvalitetnoj igi koja teško da će naći na podršku igračkog auditorijuma.

Kao što ste već verovatno i sami zaključili, radi se o igri pravljenj po drugom nastavku komercijalnog filmskog hita Taxi, koji nisam gledao, ali posle igranja istoimene igre nešto i nemam želju da to učinim. Reč je normalno o vožnji, ali je ona tako trajavno izvedena da više asocira na slične igre sa PlayStation-a, nego sa Dreamcast-a. Ukoliko pogledate date slike, možete zaključiti da grafika i nije toliko loša, ali verujte, kada vidite sve to u pokretu, promenićete mišljenje. Za razliku od drugih sličnih

Dreamcast igara ovde ćete u pozadini videti upadljivo do crtavanje, kao i priličan broj bagova pored staze. No, to toliko i ne bi smetalo, da je barem upravljanje i gameplay rešen dobro (Driver 2, na primer, ima više bagova nego more pljiljica, pa je ipak igra godine), ali na žalost Taxi 2



Igor Simić

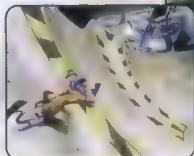
TRICK STYLE

2 igrača

Psst... halo, da li me čujete? Ne smem da budem glasan, jer ako me čuje Darko ode glaval! Šta kako? Pa ne sme da sazna da sam samo trening za ovu igru prelazio skoro pola sata. Kako kakve veze ima? Znam da sam i ja čovek od krvi i mesa (i još po nečega) i da i meni može da se desi da ne predem trening, jednom, dva-put i nekako, ali da li čuveni maestro Simić, poznat po tome što je svetski mag za sportske igre može sebi da dozvoli da trening ne pređe čak ni iz petog pokušaja? Ne, nikako ... to ne sme da se desi u njegovoj karijeri! Zato dragi prijatelji ako budete (kao i ja) imali problema sa igranjem Trick

ste žele! kom i zahtevnom sportu reč. Dragi prijatelji u pitanju je neka fuzija Coolboarders-a, Wipe out-a (17!) i Extreme games-a koja se ogleda u vožnji futurističkog boarda koji kao u Wipe-u lebdi neznatno iznad podloge i sa kojim je moguće izvesti razne vragolije koje se boduju (ovo, i to što je u pitanju vožnja boarda, preuzeto je iz Coolboarders-a). Pri- dodajte tome i vremenski limit i putanju kojom je neophodno proći, pa još i protivnike koji se međusobno "mlate" (nećete ni vi biti izuzetak) i već polako možete sebi stvoriti sliku o tome koliko je ovu igru teško, ali i zabavno igrati. Sliku o valjanosti ove igre u potpunosti će vam potkrepiti odlična grafika i dobra Cyber muzika koja se potpuno uklapa u ambijent ove igre (i ponekad zna da "smori", ali hvala momcima iz Acclaim-a koji su nam ponudili opciju Sound u kojoj je moguće muziku smanjiti, pa čak i neutralisati)

style-a nemojte to pripisati svojoj "zahrđalosti" (ili još gore mojoj), nego lepo priznajte da je Acclaim napravio izuzetno tešku igru, i u svojim pismima spomenite kako imate poteškoća sa težinom ove generalno do-



bre igre, inače, ode mi glava! Pre nego što se odlučite za igranje Trick style-a verovatno bi-

javljuju igre (i to uglavnom za DC i PS2) koje su sjajne, ali im taj kvalitet ne daje za pravo da nas liše introa. "Oću INTRO!!! Ha, ha, ha ... No bez obzira na ovaj nedostatak koji će se nekima učiniti nevažnim, kada

Igra nema intro! Izgleda da se pojavio neki novi trend u svetu proizvođača koji potpuno zanemaruje dobri stari intro, jer se sve češće po-

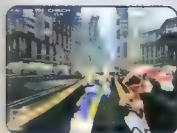




u podbacuje. Skretanje je nekako preoštro i prenaglašeno, što veoma smeta, jer ste skoro uvek u misijama tesno vezani za vreme, plus što ne smete praktično nigde očešati kola, a za to je sa ovakvim komandama potrebno virtuosno umeće.

Mape su dizajnirane prilično nerealno (urbanizam grada je smešan a od pešaka ni traga ni glasa. Što se tiče ostalih tehničkih karakteristika (zvuk, muzika itd...) može se reći da zadovoljavaju proseku.

Su navedeni faktori plus činjenica da postoji samo 1 (i slovima jedan) mod igranja, kao i nemogućnost biranja drugog jezika sem francuskog (da, cela igra je na francuskom!!) čine da Taxi 2 ne može da dobije prelaznu ocenu (preko 50%). Moja preporuka je da ovaj naslov preskočite u moru kvalitetnih igara ovog tipa za Dreamcast.



jednom krenete sa igranjem Trick style-a biće vam veoma teško da se zaustavite, jer vas posle veoma prostog glavnog menija čeka izbor likova, a tamo ... Tamo je 9 likova od kojih svaki ima ime, nacionalnost i godine (od osobina koje su vam subjektivno bitne) i Speed, Skill, Strength i Thrust od osobina ko-

je će vam biti i objektivno veoma bitne za vreme vožnje, jer vam od ovih karakteristika (ah, opet ova užasna reč) u mnogome zavisi kako ćete prelaziti nivoe. Posle izbora lika ponuđen vam je i izbor daske, ali na početku moraćete da se "zlopatite" sa najlošijom daskom otikako je sveta i veka i moraćete da je konstitue sve dok ne predete prvi krug Challenge nivoa (ima ih desetak). Počećete od instrukcija trenera koji će vas vremenom naučiti svim potrebnim i nepotrebnim trikovima i načinima vožnje, ali da biste naučili bilo kakav trik potrebno je uspešno preći trening, a pa sad vi vidite zašto je onoliko problematičan trening, a o trika da i ne govorim. Posle nekoliko sati provedenih uz Trick style verovatno ćete poželeti da se okušate i u versus modu, ova igra vam pruža mogućnost i za takvu partiju, a to je nešto mnooogo, lakše, opuštenije i manje komplikovano, i u ovakvim partijama ćete verovatno dugo, dugo, dugo uživati.

'Alo, prijatelji, je l' sad sve u redu? Nećete reći Darku je li? Čekam vas kada se malo "navežbate" na jednoj partiji. Vidimo se!



25 GODINA

ISKUSTVA

**MEDIA
PLAY**

U SVETU

IGARA

**NOVI SAD
BULEVAR OSLOBOĐENJA 2**

PAL VERZIJA NAPOKON

**VELIKI IZBOR IGARA
UGRADNJA ČIPOVA**

**SVE NA JEDNOM
MESTU ZA VAŠ
Playstation**

PREKO 1200 NASLOVA

OPREMA, SERVIS

NA VERBATIM DISKOVIMA

POSEBNI USLOVI

UGRADNJA ČIPA

ZA KLUBOVE

Sega©Dreamcast.

INFORMIŠITE SE

NA PRAVOM MESTU

IMAJTE PRVI U-GRADU

NAJNOVIJE PC NASLOVE

021 44 37 88

063 541 541

KATALOG zek@eunet.yu

**MEDIA
PLAY**

GUNBIRD 2

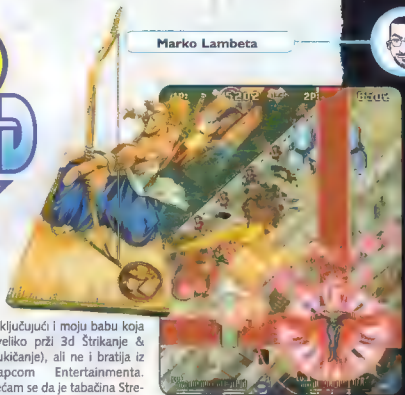
Marko Lambeta



Evo nama još jedne japanske prerade igre sa automata od pre sto godina i eto velike radosti milionima malih, žutih Japančića. Za ostatak sveta, nisam tako siguran Gun Bird II je klasična "pucajnasveštemiče" igra. Napućivanje biliona neprijatelja, skupljanje raznih dodataka i to je to. Umesto, za ovakve igre, uobičajenog svemirskog broda, u ovoj igri vodite veštica, čarobnjake i druge iščašene likove. Najupečatljiviji utisak ostavlja Mongan, kraljica noći, napućito svojim silikonskim poprsjem

Jedna od najzanimljivijih fora u igri je arkadni igrački mod Originalni Gun Bird igrao se na automatu sa dugačkim ekranom, koji omogućuje sjajnu preglednost i lepšu sliku nego što "mali ekrani naših TV prijemnika" više idu u širinu, u arkadnom modu potrebno je televizor izmuniti na bok, tako dobijate imitaciju dugačkog ekrana sa automata. Uzimajući u obzir prosečnu starost TV-a u našim domovima, kladi se da će posle ove operacije, majstor Rašine kolege imati pune ruke posla

Poslednjih godina, moćne igračke konzole daleko su pomenile grafičke granice igara. Gotovo svaka igra nakičena je sa ko zna koliko miliona boja, poligona, tekstura, frejmova, itd. i većinom se odvija u prebuzenom trodimenzionalnom okruženju. Sa ovom činjenicom upoznat je sav igrački svet



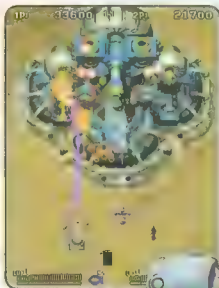
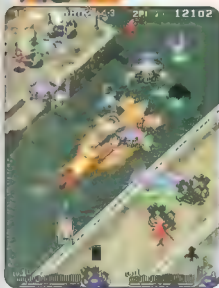
(uključujući i moju babu koja uveliko prži 3d štrikanje & Kukičanje), ali ne i bratija iz Capcom Entertainmenta. Sećam se da je tabačina Street Fighter koju je "Iznjednina" ova izdavačka kuća izgledala zaista ubogo pored jednog Mortal Kombata, a to je bilo pre skoro osam godina. Na žalost (ali nezagrizenih Japančića) Capcom i dalje fura isti fazon: 2d loš manga crtež koji je još lošije animiran. Jednostavno nisam mogao da verujem da posmatram igru pravienu za Dreamcast, a ne za neku kantu od pre desetak godina. Zvuk je jako loš, te mu u ovom tekstu neću pri-dati ni najmanje pažnje. Zbog bednih tehničkih kvaliteta, Gun Bird II se preporučuje samo onim igračima koji su poslednjih deset godina proveli na pustom ostrvu, Mese-cu ili u komi, pa nisu bili u mogućnosti da vide koliko su igre napredovale u poslednjoj deceniji.

Priča je nešto drugačija kad je igračka atmosfera u pitanju. Ona je na prilično visokom nivou, ali samo za okorele ljubitelje igara ovog žanra. Živci i palčevi će vam biti konstantno napeti dok budete tamanili neprijatelje koji nadiru sa svih strana, u abnormalno velikim količinama

Kontrole u igri su teška klasika: na dugme A pucate, na B ispaljujete prateće rakete, a X dugme se koristi za blisku borbu, prsa u prsa. Da vam palčevi ne bi prokvarili od silnog tiskanja tastera za pucanje, držeći desni okidač aktivirate auto paljbu.

Za kraj još vam otkrili i superefikasnu i jedinu odgovarajuću kombinaciju tastera za ovu igru. Pritisnite dugme Power na vašoj konzoli, zatim Open, izvadite CD Gun Bird II i bacite ga komšijinitim svinjama. One će sigurno više uživati u konzumiranju ove igre, nego vi. ■

Zahvaljujemo se CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88) na ustupljenim diskovima



zvuk grafika igrivost atmosfera

2.0 1.5 3.0 3.5

36%

1 2 gra

Gun Bird 2
Izdavač: Capcom
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Pucadina



bonus

Neka vam ovo proleće bude nešto posebno!



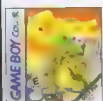
Priznajte da ste već više od deset godina tajno zaljubljeni u Game Boy. Svake godine ga gledate kako stasava u sve lepšu konzolu i vaša želja za njim se svake godine povećava. Pogotovo sada kada je izrastao u Game Boy Color.

Priznajte to sebi i drugima. Ovog proleća mora biti vaš. Sada je pravo vreme da ga nabavite i to iz najnovije kolor kolekcije, u šest "cool" boja:



Plavičasta, Ljubičasta, Sunčano Žuta, Neon Zelena i Ljubičasta.

**Game Boy Color - nemojte da vam
propadne i ovo proleće!**



Croc



Donkey Kong Country



Driver



D. Mira Freestyle BMX



The Grinch



GTA 2



102 Dalmatians

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 806

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



SCOOPY-DOO!

Classic Creep Capers

Gradimir Joksimović



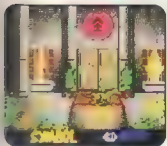
Jedna igra studija THQ s licencom poznatog crtača, prijatno će iznenaditi sve ljubitelje dobre avanture na Game Boyu, baš kao što je bio slučaj sa Scooby Doo igrama na Nintendo 64. Zahvaljujući prijemnom humoru i dobro življenoj atmosferi iz crtanog filma, Classic Creep Capers će biti dobrodošlo osveženje za svakoga ko ceni miroljubivu, "porodniču" igru punu zabudljivih obрта.

Izmenano igre zasniiva se na jednoj od najuspešnijih epizoda Skubi Dua, u kojoj tim mladih istraživača ispituje slučaj misterioznog kradljivca nakita, koji likom poseđa na ozloglašenog Mister Hajda. Tu je, naravno, i Doktor Džekil, ali da li je on kradljivac ili nedužna žrtva podveće? Pažljivo sakupljajte dokaze i rešenje će vam vrlo brzo biti na dohvata ruke

Tokom igre upravljate svim članovima tima i voditi ih u potragu za tragovima, dokazima i drugim prolazima kojima treba da suze krug sumnjivljenih. Platformskih elemenata ovde nema, tako da se sve svodi na dobro, staro istraživanje, da ne kažemo "njuškanje" po svakom ćošku sablasne vile

izvodeći posebno će se dopasti ljubiteljima igre Maniac Mansion, koji će se ovde osećati kao kod kuće. Svaki lik kojim upravljate ima različite sposobnosti, koje treba primeniti na tačno određen način kako bi se rešile zagonetke. U suštini, sve se svodi na interakciju s likovima i predmetima i pravilnu upotrebu elemenata iz inventara. Kontrolni sistem je odlično koncipiran - pritiskom na taster A dobija se spisak akcija koje je moguće preduzeti, dok se sadržaj inventara pregleda pritiskom na taster B. Igra je linearna i zabavna, s dobro podešenom težinom zagonetki. Grafika i zvuk su odlični, a posebno prijaaju full screen inserti u stilu crtača i odlična animacija likova (čak se i Skubi kreće trapavo kao u filmu). Jedino što smeta je mali font kojim se ispisuju dijalozi, posebno kada se uzme u obzir činjenica da priče ima zaista mnogo.

Classic Creep Capers je sve što bi jedna Scooby Doo igra trebala da bude, lepa je, zabavna i privlačna. Zamerti joj možemo samo na dužini - iskusniji igrači je mogu završiti za nepunih šest sati. ■



Ime: Scooby - Doo Classic Creep Capers

Izdavač: THQ

Vrednost: 16 Megabita

Zanr: Avantura

GB color



Gradimir Joksimović

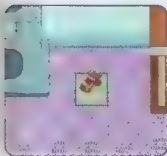
Kompanija Mattel Interactive možda nema dugu tradiciju proizvodnje igara za Game Boy, ali se svakako može pohvaliti dobrim kvalitetom i uspehom koji njeni programi beleže (Hot Wheels Stunt Track Driver i Matchbox Caterpillar Construction). Poslednja u nizu igara ovog proizvođača je akciona mozgalica u kojoj se pojavljuju Mattelovi automobilići na daljinsko upravljanje - Racin' Ratz

Znač se nalazi u ulozi deteta koje je automobilčić razbio vazdu, pa je po kazni poslato u svoju sobu. Zatvoreni u sobi, ne možete raditi ništa zabavno, ali zahvaljujući vernom daljincu, možete nastaviti da pravite haos po kući. Zapravo je tu cilj igre - vozite svoj automobilčić kroz deset soba i ispunjavate zadatke. Konceptujski, igra je slična Chip's Challenge - na početku nivoa (sobe) dobijate određeni zadatak koji obično predstavlja nekaakav nestašluk. Recimo, krasećete novčanik iz tatine sobe, a baki sakriti protezu. Kako ćete to uraditi, zavisiće od vaše domišljatosti i konfiguracije terena kojim se vaš automobilčić kreće

Potom upravljate gledajući ga iz pićije perspektive, konisteći dodatke i kućni inventar kako bi odradili zadatak. Recimo, u jednoj od soba predmet od interesa nalazi se visoko na polici. Da biste se popeli na policu morate pribaviti dodatka za vožnju uza zid, a ovaj se nalazi na mestu do koga možete doći samo preko tankog lenjira. Zato najpre morate smanjiti vozilo, a dodatka koji to omogućuje lociran je u fotelji koju treba preleteti. Kiparate? Igra ima po nekoliko takvih zagonetki u svakoj od deset soba, što će reći - imaćete pune ruke posla.

Igra je zaista izazovna i veoma zabavna, ali bila bi još napetija i energičnija da su dizajneri uključili i vremensko ograničenje za ispunjenje zadatka. Ovakvo, imate su vreme ovog sveta da rešite zadatak, što prilično osiromašuje atmosferu, jer isključuje potrebu za brzim razmišljanjem

Grafika je jedina veća mana Racin' Ratz. Zbog ružnjikavog crteža često nećete znati koji su predmeti pred vama. Srećom, loša pozadinska grafika oplemenjena je dobrim dizajnom spratova i sjajnim interfejsom. ■



Ime: Racin' Ratz

Izdavač: Mattel Interactive

Vrednost: 16 Megabita

Zanr: Puzzle

GB color

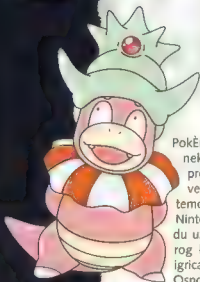
bonus



Gradimir Joksimović

POKÉMON STADIUM

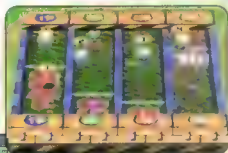
2



Pokémon ludnica se ne stišava ni danas, nekoliko godina otkako je Nintendo predstavio ovaj RPG koncept. Doduše, igrači već pokazuju vidne znake zamorenosti ovom temom. Međutim, sve slabiji plniv novih igara za Nintendo 64 primorale ih da neko vreme provedu uz Pokémon Stadium 2, novu inkarnaciju starog hita, obogaćenu još boljom akcijom, novim igricama i sočnom grafikom. Osnovna zamisao ove igre ni malo se ne razlikuje od originala, s tim da ima dodatnih 100 Pokémona. To daje ukupan broj od 249 Pokémona, pri čemu neke likove, kakav je Celebi, možete dobiti samo direktno od Nintendo, ako ih spopadnete na nekoj Pokémon turneji (Pokémon Stadium 2, doduše, ima Celebia, ali ga igrači mogu dobiti samo kao rental varijantu, i to nakon što završe sve kupove). Igra je naftovana mini-igrama, a postoji i mogućnost importovanja likova iz igara Pokémon Red, Blue, Yellow, Gold i Silver. Novinu predstavljaju i animacije napada i oštećenja, koje nismo vidali u prethodnom nastavku. Igra zaista lepo izgleda, šta više, može se reći da je impresivna - ali samo za posvećene ljubitelje Pokémona. To nas vodi do jednog od najvećih problema Pokémon Stadiuma 2 - najbolji deo igre je transfer Pokémona s pomenutih Game Boy verzija igara na N64 platformu, što se obavlja pomoću Transfer Packa. Ako nemate potrebnu opremu, morate se zadovoljiti "iznajmljenim" Pokémonima koji imaju standardizovane karakteristike i statistiku. To znači da će se igra u punom svetlu pokazati tek kada Pokémoni kreirani na Game Boyu zažive u 3D svetlu, u okruženju Pokémon Stadiuma. Jedino vam takvi likovi, koje poznajete uzduž i popreko, mogu obezbediti dobar ugođaj. U suprot-

nom, igra značajno gubi na atmosferi i deluje sasvim površna.

Bilo kako bilo, pravi Pokémon zaludnici će naći mnogo toga interesantnog ovde. Grafika je, jednostavno, zadivljujuća - svaki Pokémon ima širok izbor različitih, sjajno animiranih pokreta za napad. Specijalni efekti koji prate izvođenje borbenih pokreta su isto tako impresivni i dobro definisani. Upravljanje Pokémonom je jednostavno, a čak i najavlji-



važ koji prepričava zbivanja u areni, vrlo dobro radi svoj posao.

Srećom, u igri postoji dosta drugih elemenata i zadataka koji ne uključuju borbe. Postoji prava hrpa malih igara koje su veoma raznovrsne i sasvim različite od onih koje smo vidali u prvim delu. Staviše, veći deo tih igara je zaista zabavan.

U nekim od njih vodiće se takmičenje u brzini pritiskanja tastera, dok će druge na probu staviti preciznost, reflekske, ali i sive ćelije, odnosno intelekt. Svaka od tih igara podržava simultano igranje do četiri igrača, što treba posebno pohvaliti.

Integracija sa Game Boyom takođe je dobro odrađena i izводи se bez ikakvih problema. Igrači ne samo da mogu prebacivati Pokémone, već ih mogu i razmenjivati, pa čak i igrati Pokémon na Game Boyu preko Nintendo 64 (to, naravno, funkcioniše samo sa Pokémon Igrama). U igri postoji i sjajna interna dokumentacija o svemu u vezi s Pokémonom, što se posebno odnosi na informacije za Pokémon trenere.

Sve u svemu, Pokémon Stadium 2 je dobro urađena i zabavna igra. Ipak, još jednom treba napomenuti da će u njoj uživati samo pravi ljubitelji ovih igara, koji imaju šta da prebace sa svojih Game Boy aparata. Više informacija o igri potražite na oficijelnoj prezentaciji, na lokaciji www.pokemonstadium.com/stadium2.

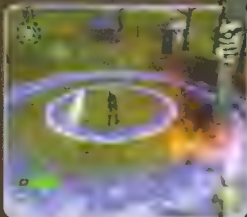
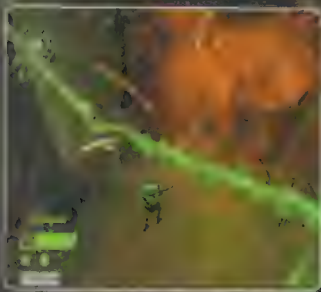


zvuč	grafika	igrivost	atmosfera	89%
4.0	5.0	5.0	5.0	

Ime: Pokémon Stadium 2
Izdavač: Nintendo
Sustav: PAL
Vrsta: Avventura

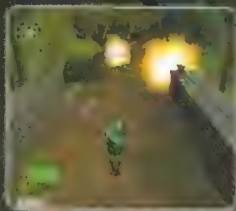
ARMY MEN GREEN ROGUE

Miloš Marković

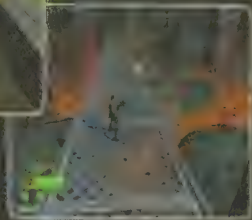


...vojnika koji je uvek spreman da se život za...
...Kako su želi sve više prirediti, ovaj projekat je...
...to malo se završi. Rezultat je podivlji mutanti, koji...
...20 običnih vojnika i koji su neverovatno...
...Zeleni ga šalju iz neprijateljske linije, kako...
...mačane žutima i uništio njihov HQ u laboratoriju...
...razvija isti takav mutant, samo za žute. Kada...
...pametujete možda najveću manu igre, a to je da...
...ne morate da se krećete, već se sve samo kreće.

...znači zaboravite na napred, to više...
...nije potrebno. Takođe i kontrole su...
...prilično loše urađene, jer su analogne...
...preosetljive, a ne mogu se isključiti. Takođe je i...
...nišanjenje vrlo loše urađeno. Naime, dok se...
...krećete retko ćete moći da lepo nanišani...
...fante, a treba uzeti u obzir da će protivnici...
...redovno da iskaču iz nezgodnih uglova. Ovo je...
...donekle ispravljeno masivnim napadom ili me...
...ga bombom. Prvi predstavlja nekakvu...
...vrsu Auto aim-a. Tačnije, lik koji vodi...
...će automatski da nanišani sva...
...kog protivnika u okolini u tom tre...



Zahvaljujemo se CD klubu Media
Play - Novi Sad
(021/44 37 88) na ustupljenim
diskovima!



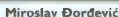
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	4.5	4.0	4.5

81%

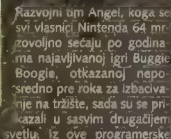
Ime: Army Men Green Rogue
Izdavač: IDO
Serijski broj: NTSC
Zemlja: Italija

PlayStation 2

bonus



SMUGGLER'S RUN

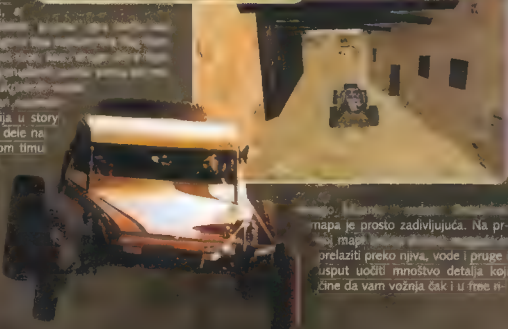


... i igra koju većim samim pobornim rođanog ...
... posrednom vještini i Play Station-a 2, a ...
... snasti plavice i ... pis pizbake dr ...
... pizbaku je pizbaku ... pizbaku ...
... snim tehničkim ...
... ... kole ...
... ...

...pola,
...rogavanj
...moću
...ročni tovar.

Šve započinje iznenađujuće lo-
sim introom, koji ne odaje uti-
sak da će i sama igra biti znat-
no bolja, ali ona to i te kako je.
Šte. Sama animacija je tehnički
lepo urađena, ali kompletan
uvod nekako nema smisla: niti
vam pojašnjava dešavanja u
igri, niti vas pumpa adrenali-
nom i "loži" na igru. Posle to-
ga pojavljuje se meni: komple-
ksan, pregledan i funkcio-
nalan rešen, kao i cela igra uo-
stalom. Ponuđen vam je zaista
pozamašan broj modova, a

vanjem i prelazenjem misija u story modu. Sva vozila u igri se dele na posam timova, čok u svakom timu možete pronaći nekoliko rovera, džipova i kombija. Timovi se međusobno razlikuju pre svega po boji, nekim detaljima na vozilima, kao i ciljevima misija, te ćete stoga ukoliko odaberete neki od banditskih timova



mapa je prosto zadivljujuća. Na pr-
voj mapi prelaziti preko njiva, vode i pruge
usput uočiti mnoštvo detalja koj-
ine da vam vožnja čak i u free ni-

Smuggler's Run
Interplay
PAL
Trke

(mê:
bada²va:
Sistem:
Zan²:

ES



...kada je defin
...ustavbu i akstre
...trajalo da se tim do
...pravi ...
...tim ...
...do ...
...ho ...
...garantir je mizelo da prave i vor, sve ove
...nakovi su verovito bla ... pa postaviti
...sredstva. Malo potom skupljao sam

rakow
 na. K
 onto
 o. K
 nt na
 tre
 je
 e o

potraž, već mi se
 puki ljud proznan
 i to je dobro, jer
 što i Mike dječ
 ija, ali uopšte ne
 mislim da je tra
 no kakvu vojsk
 u potraž, već mi
 se puki ljud proz
 nati. Ili je to tra
 žnja?

ne u stvari
 je samo
 u tu je ta
 i, baš ka
 i, ali ka
 je se ka
 vin o sr
 kaju. I
 i, ali uspe

stajati, svako je
 svaki, i to je
 dno, i to je
 je oči, no ra
 mo ne kida i
 bi, i to je ka
 i, i to je ka
 i, i to je ka
 i, i to je ka

to digitalnih konstit
 analože k
 mande.

među, a da li je to ista stvar, mešaju od istih elemenata. Znači, moramo napraviti nešto što da je to teksto, a da je to i tekst, a da se ne nalaze (u istom kraju, a to je zaista) ikakve razlike. Stoga, ako imate nešto para, nabavite "Smugglers Run" i provedite više sedmica grajući ovaj potencijalan hit.

Zahvaljujemo se
CD klubu SHINE
(011/3284-256)
na ustupljenom
hardware-u i soft-
ware-u.



Play The Game...

SHiNE

mega store

Brankova 23

Tel. 011 - 3284 -256

Tel. 064 - 134 - 3335

www.shine.co.yu



370



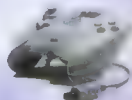
O čemu ste samo sanjali?

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-maile, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrate protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.

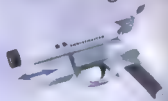
Video memorijska
kartica



Dodatni kontroler



Shock 2 Racing Wheel



Pump Action pištolj

Vaši snovi već postaju java!

BeSoft

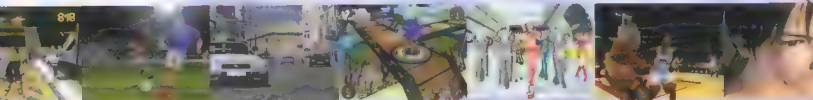
Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160.

Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355

Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36

Samba De Amigo kontroleri (zvečke)



WINNING ELEVEN 5

WORLD SOCCER

Mihailo Tešić



O, radosti, o mladosti, o srećnog dana kada sam od ljubljenskog urednika čuo da ću siroti JA dobiti šansu da pokažem svoju igru iz legendarnog serijala koji već 11 godina neprekidno vladaju PlayStationima Belog grada - pa to još i prvi nastavak koji se pojavio na PlayStationu - Winning Eleven 5. Prošao sam pored beživotnog tela Igora Smitića, ispraćen rečima dragog glodura: "Da znaš - i nije nešto, igr'o sam ga, isto je k'o pre... samo je lopta malo...". Ove reči su mi unele zebnju u srce, no ipak otrčah put kuće - a da spustim moje znojave članove na crni kontroler i zaronim u Konamijevu magiju na trenutno najmoćnijoj konzoli na svetu...

Kada je igra počela, iznenadilo me je što je intro sasvim isti kao onaj iz ISS Pro Evolutiona 2... No, dobro, razlike su postale primetne kada se otvorno prvi meni - japanski svuda, engleski oko mene... No, Konami su opet ispalili bajle - raspored svih opcija je identičan, tako da su moji prsti sami znali šta treba da izaberu. Tu je egzibicioni meč, tu je liga, tu je kup, tu je i

su sada i dugmići analogni, pa bolje reaguju na pritisak - što je Konami "poništo" time što je sada potrebno mnogo jače pritisnuti dugme, ali i to je, po meni, za pohvalu, pošto sada postoje očiđeljnija i opipljivija razlika u jačini šteta u zavisnosti od jačine pritiska na dugme. Ipak, što se nekih fora tiče (1-2 dodavanje, posebno izvođenje slobodnih udaraca i sl.) nisam uspeo da otkrijem da li ima nekih razlika - za to je potrebno malo duže igranje. No, sve je tu, sve je prepoznatljivo i igra može da počne...

Pošto oko komandi nema zabave, koncentrisaću se na vizuelni utisak, jer to je nabitnija i naprimetnija promena. Winning Eleven 5 zaista lepo koristi snagu PS Dvojke. Odmah sam bio oduševljen realnošću stadiona (iako postoji izbor od samo četiri fudbalske arene). I publika je sada zastrašujuće realna i primetna - tu su konfete, bakljade, zastave...

A, zvuk... ma, k'o na pravom stadionu - čak se čuju i karakteristična navijanja vezana za neki nacionalni tim. Kada su igrači istrčali na teren, morao sam da se uzdržim od povika: "Eno ga Batistuta, vid' Ortelge!" i slično. Igrači su zaista detaljno odrađeni, modeli imaju puno poligona, tako da je igra sad još realnija i ako neko ne obrati dobro pažnju - može lадno da pomisli da na ekranu piše neka prava tekma. Ipak, samo velike zvezde svetskog fudbala zaista liče na sebe - većina igrača i dalje ima neke genezičke face - ali to se ionako vidi samo na početku utakmice, posle su svi u timu ionako jednaki, osim po svojim ličnim sposobnostima (ocenama). Ocene igrača su i dalje dvocifrene, ma uostalom, ceo meni za formacije je skroz isti. Nove opcije su mogućnost uključivanja povreda, kao i nameštanje broja izmena - od 3 do 7.

Ah, da - nigde nisam uspeo da nađem kako se namešta brzina igre - ali, default mi je potpuno odgovarao. Ah, šta da vam pričam o samim utakmicama - savršeno fudbala je jedino što mi pada na pamet. Zamerka koju je moj dragi "glodur" (glod.ured.) uputio stoji - lopta je nekako suviše mala, ali mislim da je to samo stvar navike, kao i sve ostalo (uostalom). Naravno, kao i svaki novi ISS ili WE, kada prvi put uzmete da ga igrate, iako je sve nekako isto - opet je sve nekako drugačije - to je draž ovog serijala. Te sitne finise na koje ne možete sa sigurnošću da ukazete, čine da ne možete da primenite "osećaj" koji ste razvili igrajući prethodni nastavak, već morate da razvijete novi. Naravno, to su tate iz Konamija uradile da ne biste došli u situaciju da kupite novu igru i odmah napuštite kompjuter sa 12.0. Carski (Mene je komp napunio prve četiri tekme za redom. Na normal nivou težine. Ali neka... Videćete svi vi uskoro...)■

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE

(011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0

95%

Master Liga sa dve divizione u kojoj su 32 klubova (tini mi se) pravim menima - od Barse do Real Madrida. Što se prezentacija tiče, tu je sada 53 nacionalne lige - 29 imaju prava imena igrača (nije da nam to nešto znači, osim kada već ležim u krevetu i gledam japanskog komentatora zaurat: "KOMISAI!" ili nešto slično...)

Na kraju treba da budem zahvalan i što oko komandi i igranja ne moram puno da razvijam priču - svi igrači ovog najboljeg svetskog fudbalskog serijala će se odmah osetiti kao kod kuće, jer su sve komande iste. Novine su izazvale potpuno analognošću kontrolera za PS2 - sada možete kratko dodavati tako što cimetne desni analogni stik u pravcu u kome želite da igrači dodu, što je STRAVAI Takode će vam biti potrebno da opet razvijete osećaj za precizan šut, pošto sada morate baš dobro da pritisnete dugme za isti, jer

Igor Smitić kaže:

Aaaaahhhh (dugi uzdah prouzrokovan bolom u srcu)!!! Ne, ne, to se meni ne dešava ne, to nije istina!!! Kako da podelim bol sa vama?! Šta da kažem?! Imao sam priliku da igram ovu ingenioznu igru i da se zadivim prizorom fudbala sa druge strane realnosti. Kolega Tešić je to primetio jako simpatičnom opaskom da bi grafika mogla da "prođe" i kao pravi TV prenos. Ponovo su majstori iz Japana pokazali da u ovoj igri ima još mnogo magije i da će ona još nako vreme biti uzrok nespavanih noći, slomljenih i pokvarenih džojstika... Ma, igra je pravo malo savršenstvo, još samo da nekako "izmuvam" PS2 i eto radosti!

PlayStation 2 Kompatibilno

line World Soccer Winning Eleven 5

izdavač: Konami

Sistem: NTSC

Platforma: PlayStation 2

boNus

VELIKA NAGRADNA IGRA!

Nagrade: Ge Force 2 MX, Volani za PC & PSX, CD-ovi... Više informacija na 011/627-827 ili na našoj internet adresi!

www.exitcd.co.yu

exit
DVD & CD ROM CLUB

Beograd, Centar grada
12.00 A.M.

Nikad sam otkrio naizgled običan DVD & CD-ROM klub, ali sam ubrzo shvatio da je on nešto više. Između nekoliko hiljada CD-ROM programa i igara, multimedijalnih enciklopedija, MP3 pesama i DVD filmova, pronašao sam dosta diskova koji su mi privukli pažnju. Najzanimljivije su mi prekopirali, a za ostale diskove će biti neophodno višemesečno iznajmljivanje i detaljno istraživanje. Siguran sam da ću pronaći rešenje i da je istina već zapisana na nekom od tih diskova.

Čika Ljubina 1/4 Beograd
011/627-827 od 12-20 h.
051/211-367 Banja Luka



A photograph of a rocky, mountainous landscape with sparse vegetation, likely a high-altitude or tundra environment. The terrain is covered with low-lying green plants and numerous dark, jagged rock formations. The background shows more distant, hazy mountain peaks under a pale sky. The overall scene is rugged and desolate.

BLACK & WHITE



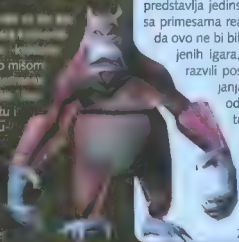
bozanske sile - odnosno vas, rešeno misom
sve radite preko misa, dok vam je tu i
tamo po nešto pridodato na tastatu
i, isto da ne bi "zvrjala prazna".
Prvi zadatak na toksi misli vam je
da dodate do svog "pulena", tj.
uradili, morate prvo da otkrijete
kako se kreće i skuplja, odnosno
kako se predmet diži sa zemlje

1. **White House**
 2. **White House**
 3. **White House**
 4. **White House**
 5. **White House**
 6. **White House**
 7. **White House**
 8. **White House**
 9. **White House**
 10. **White House**
 11. **White House**
 12. **White House**
 13. **White House**
 14. **White House**
 15. **White House**
 16. **White House**
 17. **White House**
 18. **White House**
 19. **White House**
 20. **White House**
 21. **White House**
 22. **White House**
 23. **White House**
 24. **White House**
 25. **White House**
 26. **White House**
 27. **White House**
 28. **White House**
 29. **White House**
 30. **White House**
 31. **White House**
 32. **White House**
 33. **White House**
 34. **White House**
 35. **White House**
 36. **White House**
 37. **White House**
 38. **White House**
 39. **White House**
 40. **White House**
 41. **White House**
 42. **White House**
 43. **White House**
 44. **White House**
 45. **White House**
 46. **White House**
 47. **White House**
 48. **White House**
 49. **White House**
 50. **White House**
 51. **White House**
 52. **White House**
 53. **White House**
 54. **White House**
 55. **White House**
 56. **White House**
 57. **White House**
 58. **White House**
 59. **White House**
 60. **White House**
 61. **White House**
 62. **White House**
 63. **White House**
 64. **White House**
 65. **White House**
 66. **White House**
 67. **White House**
 68. **White House**
 69. **White House**
 70. **White House**
 71. **White House**
 72. **White House**
 73. **White House**
 74. **White House**
 75. **White House**
 76. **White House**
 77. **White House**
 78. **White House**
 79. **White House**
 80. **White House**
 81. **White House**
 82. **White House**
 83. **White House**
 84. **White House**
 85. **White House**
 86. **White House**
 87. **White House**
 88. **White House**
 89. **White House**
 90. **White House**
 91. **White House**
 92. **White House**
 93. **White House**
 94. **White House**
 95. **White House**
 96. **White House**
 97. **White House**
 98. **White House**
 99. **White House**
 100. **White House**

zato se igra i zove crno i belo



Verovatno je mnogo vas pozelelo da se, barem na kratko igra boga. Momci iz LionHeda su se potrudili da naprave igru u kojoj ćete vi biti upravo "TAJ" bog. Razvoj ove igre sam pratio duže vreme i moram priznati da nisam ovoliko očekivao. Igra predstavlja jedinstvenu mešavinu Populosa i Creaturesa sa primesama real tme borbi i svega ostalog. Medutim da ovo ne bi bilo kopiranje ostalih originalnih i proslavljenih igara, momci iz gore pomenutog studija su razvili posebne AI rutine, poseban način upravljanja i igranja; i upravo to ovu igru izdvaja od drugih. Da biste uspešno završili igru, trebate vam dosta vremena (oko 50 sati intenzivnog igranja), ali verujte mi, svaki tren proveden uz igru nije uzaludan i nikako nećete gubiti vreme! Ja vam je toplo preporučujem, a ukoliko se ne pojavi bolja igra od ove, najverovatnije imamo kandidata za najbolju igru 2001!

PC
CD-ROM



Gradimir Joksimović

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING



Igra koja se krije iza ovog po malo čudnovatog naslova vodi nas u svet budućnosti gde, nasuprot postapokaliptičnom okruženju kakvo bismo očekivali, vlada mir i tolerancija među ljudima. No, da ne bismo samo sedeli i uživali u svetskom miru

pobrinuće se militantna organizacija koja deluje na grupi pacifičkih ostrva i teži da svet vrati u vreme ratova i stradanja. Pacifisti su rešili da se direktno suoče s tim problemom, pa su sastavili ultra-moderni nosač po imenu Antaeus, s koga će polaziti napadi na teroristička uporišta.

Osnovni koncept Hostile Waters će starije igrače, ako ih još služe vid i refleksi, podsetiti na Carrier Command i Desert Strike, stare hitove sa Commodore 64, odnosno Amige. Vizuelno, igra mnogo više liči na Incoming, pri čemu je dosta pažnje posvećeno i strategijskom planiranju i još nekim detaljima kakvi se vide u RTS igrama (sakupljanje resursa, na primer). Sama struktura igre, tj. deoba na sukcesivne misije, preuzeti su iz Battlezonea. Ljubitelji akcionih igara, međutim, ne treba da zadiru od ovakve koncepcije, jer strateška komponenta ne komplikuje igru previše, a pritom i unosi dodatnu dimenziju koja obogaćuje atmosferu.

Igra je, dakle, podeljena na dve logičke celine. Prva od njih je komandna, u kojoj se upravlja procesima na Antaeusu, preko 3D taktičke mape koja prikazuje istražen teren i raspored jedinica. Pomoću mape ćete na najjednostavniji način kontrolisati svoje trupe, koristeći sve prednosti point & click interfejsa. Jedinicama ćete jednostavno pokazivati gde treba da idu i šta da napadnu, pri čemu im možete davati najviše osam naredjenja koja će ispunjavati jedno za drugim. Kako budete napredovali kroz igru, otvaraće se i neke naprednije opcije.

Sa istog ekrana otvara se i Construction meni, gde odlučujete kakvu vrstu vozila ćete praviti i kojim oružjem ćete ih opremiti. Anteus nova vozila gradi pomoću naročitih nanorobota koji kao resurs koriste metalne opiljke koji ostaju iza uništenih objekata. Takva vozila se pomoću specijalnog aparata (Soulcatcher), opreme dušama poginulih ratnika, koje će ih voditi u borbu. Na žalost, ne postoje statistički podaci koji bi odredili koji je pilot pogodan za određeno vozilo, pa će se nji-

hovo raspoređivanje svesti na prosto nagađanje.

Same misije predstavljaju drugi, akcioni aspekt igre koji se odvija u realnom vremenu i gde se ispunjavaju zadaci određeni tokom taktičkog planiranja, kada je vreme bilo "zamrznuto". Ako ste čovek od akcije, u svakom trenutku možete preuzeti direktnu komandu nad nekom jedinicom na terenu, mada se isto tako možete zavaliti u fotelju i uživati u grafički sjajno predstavljenim bitkama. Neke jedinice zato ni ne morate opremiti dušama mrtvih ratnika, već od samog početka misije možete uzeti stvar u svoje ruke. Ponekad ćete jednostavno biti prinuđeni da preuzmete kontrolu nad jedinicama, jer Al rutina ima dosta propusta zbog kojih lako možete izgubiti bitku - to se posebno

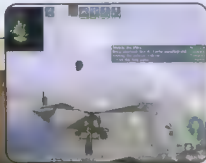
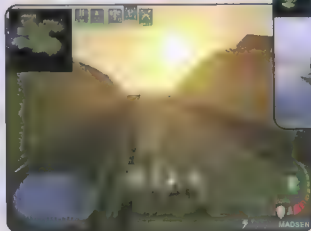


odnosi na besciljno tumačenje nekih jedinica koje po pravilu završavaju u neprijateljskom logoru, gde ih čeka sigurna smrt.

Upravljanje se obavlja kombinacijom miša i tastature, po ugledu na većinu FPS igara i veoma je dobro implementirano, čak i kad upravljate tromjim vozilima kakva su tenk i peščani bagri. Igra obiluje detaljima (galebovi na plažama i iznad stena), dobrim teksturama i odličnim svetlosnim efektima. Postoji čak i smena dana i noći, koja se odvija na

svakih petnaestak minuta i izgleda veoma lepo i nameće potrebu za dobrim tajmingom napada, s obzirom da je danju vidljivost mnogo bolja, a time i uslovi za izvođenje ofanzive. ■

Zahvaljujemo se
CD klubu EXIT
(011/627 827)
na ustupljenim diskovima.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	8.5
4.5	5.0	4.5	4.5	

Minimalna konfiguracija: PI 300, 32 MB RAM, 3D Karta sa 8 MB
Optimalna konfiguracija: PI 600, 128 MB RAM, 3D Karta sa 32 MB

Hostile Waters
Izdavač: Rage Interplay
Sistem: Windows
Akcija

PC
CD-ROM

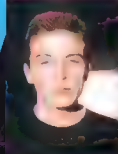
Dragana Đorđević



student iz Arilja

"Prijatelj mi je pomogao da na njegovom kompjuteru dovršim seminarski rad i sve je išlo prilično brzo. On kaže da je to baš zbog Shuttle ploče."

Radomir Ivanović



učenik iz Niša

"Moj otac je skoro ugradio Shuttle u svoj kompjuter. Oko toga se bar slažemo. Ipak, ne bi mi smetalo da imam jednu lično za sebe."

Šta mislite o Shuttle pločama?

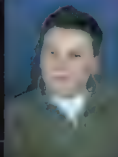
Dejan Janković



designer iz Šapca

"Do pre par meseci sam imao dosta problema sa mojom pločom, zbog čega sam gubio dosta vremena i živaca. Onda mi je drug preporučio Shuttle. Nije pogrešio."

Miloš Velicković



učenik iz Sarajeva

"Imam Shuttle AK12 + DURON 650 MHz. Ploča je izvanredna, perfektna, stabilna... Moje mišljenje je isto kao i Vaše iz Pakoma "BEST FOR BYTES"."

WWW.PAKOM.CO.YU

010/2011000 010/523 111

SERIOUS



Kada su programeri Cro-teama, najpoznatijeg hrvatskog studija za izradu kompjuterskih igara, najavili FPS igru zasnovanu na engineu koji je razvijen "in house", malo ko ih je shvatao ozbiljno. U svom mršavom opusu, ova kuća nije predstavila ni jednu komercijalno uspješnu igru, pa se i sa Serious Sama očekivalo da će proći nezapaženo. Kakva greška!

Serious Sam je klasična pucačina iz prvog lica, sklopljena po ugledu na Doom i prve verzije Quakea. Umesto nelinearnog scenarija, kompleksnih animacionih sekvenci, realističnog oružja i napredne AI, elemenata na koje smo navikli proteklih nekoliko godina, ona pruža kombinaciju jedinstvene visokok-



Priloga Tomožević kaže:

Iako nisam bio preterani optimista kada sam čuo najavu da Hrvati prave FPS, prvenac studija CroTeam me je svojom pojavom na ekranu potpuno razuzvano, u pitanju je zaista fantastična igra. Ona ne donosi ništa novo (što joj uostalom nije ni bio cilj) već dovodi viđeno do savršenstva - predivni i prostorni nivoi, fantastični zvukovi, odlična atmosfera, samo su deo repertoara sjajnog ostvarenja. Najjači adut u borbi s konkurencijom je neverovatna brojnost protivnika, što morate sami doživjeti; siguran sam da do sada niste bili u prilici da pošaljete stotine i stotine protivnika bogu na ispovest (da jeste verovatno bi odavno bili sprženi na električnoj stolici). Sve u svemu, igra vredna makar iznajmljivanja na duže staze

tanske akcije i uvrnutog humora. Priča je prilično površna i može se označiti kao kombinacija Stargatea i Terminatora. "Serious" Sam Stone je pripadnik specijalnih snaga u budućnosti, koji je poslat u nazad kroz vreme, kako bi se u Starom Egiptu borio s mrskim osvajačima iz svemira i spriječio ih da porobe čovečanstvo. Izdalo, ali ne mari...

Igra je potpuno usredsređena na akciju - na samo jedno nivou pojavljuje se više karakondžula za odstrel nego, recimo, u čitavom Quakeu. Srećom, municije ima go-

tovo na svakom koraku, pa nećete često dolaziti u situaciju da vas izda "svijetlo oružje".

Serious Sam je sigurno jedna od najludih i najuzbudljivijih igara koje ste ikada videli. Na svakom koraku čudovišta će se truditi da vam spuste srce u pete, jer iskače niotkuda, urlaju i vrište na vas, ili vas napadaju u "krdimu" koja gaze sve pred sobom. Tu su i Gla-

vonje koji će vam iscediti i poslednji atom snage, poput stotinu metara visokog golema od usijane lave koji se rascepljuje na sve manje delove koji nastavljaju da vas mrcvare još efikasnije. Mnogi neprijatelji teže da ostvare prisni kontakt, pa vam se unose u lice ili priređuju prave koreografije kako bi vas uplašili i naterali da položite oružje. Postavka "sam protiv svih", s druge strane, ima i svoje nedostatke, a jedan od njih je slaba AI rutina, što opet ne mora biti loše - zamislite da su neprijatelji, pored toga što ih ima kao kutih pasa, još i pametni!

Okrúženje u kome se vode borbe je,



Serious Sam
The First Encounter
Take 2
System
Requirements

PC
CD-ROM

US SAM



znom rečju, prelepo. Tu su peščane dine, spektakularni hramo-
pa i čitavi gradovi, a neke scene, nećete lako zaboraviti. Tek-
ture su veoma detaljne, što se najjasnije oslikava na primerima
egipatskih zidnih natpisa. Veći deo igre odvija se na površini zeta-
maja, pod vrelinim afričkim suncem, tako da je ambijent potpuno
svetliji, za razliku od većine FPS igara, koje se odvijaju u
mračnom okruženju

Uvoti su linearni, tako da nećete morati mnogo da lutate do cilja,
a zagonetke su jednostavne i svode se na pritiskanje tastera u
određenoj poziciji (koje obično otvore vrata iza kojih vas čeka
nova "tura" izgladnelih aliena). Da vam igra ne bi brzo dosadila
pružuje se širok izbor raznovrsnog oružja i neprijatelja. Od
noža, pištolja, sačmara, Tompsonova mašinka, raketni
ser, granate, pa i mini-top koga ćete konfiskovati pri kraju
igre. Čudovišta dolaze u svim veličinama i oblicima,
od minijaturnih mekova i bezglavih vojnika, preko
gigantskih mekova i bezglavih vojnika, preko
demoni koji vas

Miloš (S)marković kaže:

Dok mi sedimo skrštenih ruku i čekamo da se
prva Yu igra napravi sama od sebe, naše komšije
Hrvati izbacile na tržište Ozbiljnog Simčeta - prvu "ozbiljnu"
igru sa Balkana! Tja, igra predstavlja mali "rimjeik" Doom-a,
odnosno koristi njegov koncept: Naime u jednom trenutku će
vas napadati milion neprijatelja, trebate vam mnogo municije
i dosta Healtha! Iako smo na igru čekali dugo vremena,
čekanje se isplatilo. Naime igra je planirana da izađe 1998, ali
zbog napretka hardvera, engine je non-stop prepravljani i
pisan iznova. Mnogi igru porede sa Quakeom, i mogu vam
reći da je skoro 90 % igrača zadovoljno, dok onih 10 % misli
da je igra čista kopija i uzaludan pokušaj. Ja sam lično završio
igru i meni se svidela, a vi ako ste neodlučni
nabavite igru i proverite je!!!



94%

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	5.0	5.0



gađaju kamenjem.

Tehnički, Serious Sam je potpuno zrelo proiz-
vod kome je teško naći neku ozbiljniju manu.
To, i odsustvo potrebe za razmišljanjem, čine
magičnu kombinaciju za opuštanje na kraju na-
pornog dana (preporučujemo ga posle pismen-
og iz matematike) ■

Zahvaljujemo se CD klubu GL SOFT
(011/423-700) na ustupljenim diskovima.

EXSBS



➤ Prodaja i otkup novih i polovnih
PC konfiguracija i komponenti

➤ Internet provajding
➤ YUBC uplatno mesto

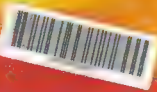
➤ Konzole

➤ Dodatna oprema
Dokumenti i Dvd Shock (dizajnirano za
NRA) - konverteri, optički i drugi

➤ Pranje CD - diskova

➤ Veći zaboravite

Na veće količine, posebnih



PC



Čara Dušana 35, Zemun
011 613-865
exsbs@yubc.net
radno vreme: 10-20 h, sem nedeljom



DINO CRISIS 2

Kad nit je dovoljno duga, mora se prekinuti. I tako je bilo i ovoga puta. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

Uvod

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.



Uvod

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

Da počnemo:

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

U ovom igraču i ovoga puta ćemo se vratiti na klasičnu igru. Nakon što smo se sa ovom ne preterano teškom, ali zanimljivom igrom, koja nas i gomile zombija, vraćamo se na klasičnu igru. Dino Crisis 2. Nakon ovog ludog i zanimljivog serijala sa zombijima, za nas ostaje još jedna igra koja će biti zanimljiva. Sledeće vremeće biti više akcije.

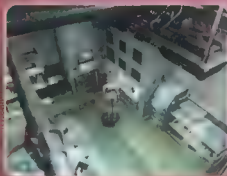
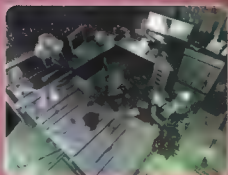
Legenda kontrolera



do njih dolazi sa druge strane. Na vodoravnu se nalazi Rastvoriti.



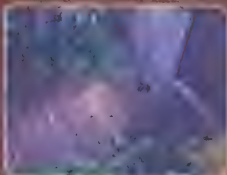
evo rešenja!



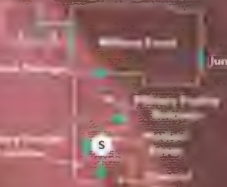
Zane Keoni-prime Marsh/Poison River



South Area i po prvi put napadne te Ptčanodoni. Najbolje je da ih pretcrs i da udeš kroz plava vrata. Hodaj pažljivo jer



Military Facility



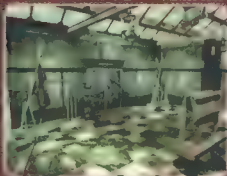
Jungle

prodi preko zone 2. Pretrči drugom stazom i uđe u govorilište Front. Vidi animaciju u kojoj se napada T-Rex. Izberavaj borbu



sa njim i popni se merdevinama na terasu.

pretrči do kontejnera i popni se na njega. Pokupi Mad Pak L, produži do kraja, pa se spusti dole. Oгледај novu animaciju u kojoj se pojavljuju čuvari i gde T-Rex kloni kontejnera, nakon čega ćeš se naći u M.F. Entrance. Potraži novi fajl o Tiranosaurusu Rexu, pa prođi kroz M.F. Corridor i dižuć za odličavajuće elektronskih vrata.



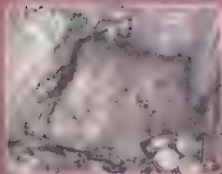
...bude budi oprezan, jer te očekuju i slin-
 ...sursu, a zatim proizvodi do kraja gosti-
 ...ka. Videćes, vrba, Krani
 ...može da otvori samo
 ...Regina i Mad Šar. M.
 ...Krani natrag prema
 ...u di u Hardware Store
 ...magacinu + ukrasnu
 ...ključ za elektronsku
 ...pravu, iz sata uzmi
 ...Research Facility
 ...Kevcard, posle žan

...da se vrata sama zaključaju. Dilar
...da pozove Rejnu u pomoć i izbacice
...pistoli, a kreće sa lokacije Dock/Landing
...Space. Produži preko Suspension Bridge i
...videćeš leš pa sa njega pokupi treći nož.



du fajl se karakterističnima Allosaurusa. Iako možda kneni preko South-Road-a, pa-
2 sve dok ne stigneš do plavih metalnih
vrata. Nemoj da prolaziš kroz njih i uve-
Research Facility. Očakuje te teška borba
protiv Allosaurusa i najbolja ti je da ne
do omanjeg brdica i u oči te zabije
imaš i drugu varijantu da iskoristiš krov
u pobećućoj kroz dvokirina vrata u
Research Facility Back. Poput se

vinama se spusti na dole i otrči do polomljenog mosta. Na njemu dolazi Med Pak's. Dokrajci dinastije se i udi u Control Shark. Na stolu čeka fajl o otrovnim biljkama, a zatim dođi do terminala i u odeljku za oružje ćeš naći dva nova oružja: Flame Launcher i



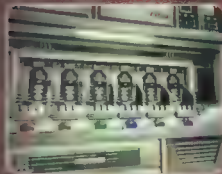
Slika 1: Screenshot iz igre.

U ovom trenutku, kada se nalaziš u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

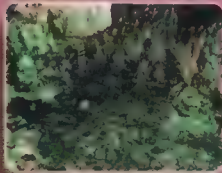
Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.



Patrol Ship



Ovo si uradio pre vremena, ali ne misli. Pridi preko sve četiri North Rout putanje i dođi u Water Tower. U terminalu u odeljenici za municiju dopuni oruđa pa nastavi preko Marwsh/Poison Area zone do South Routh sve do Reserch Facility. Kada pobiješ protivnike, svrati u sobu sa terminalom, dopuni se i proveri opremu. Izadi preko puta do vrata koja su obrasla puževicom, poseti ih i uđi u Entrance. Vidi de smo u kojim se napadaju Oviraptori. Na kraju hodnika videćeš vrata koja se otv-



Research Facility



Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.

Kada si u zoni South Routh, treba biti oprezan jer su u ovoj zoni mnogi Oviraptori.



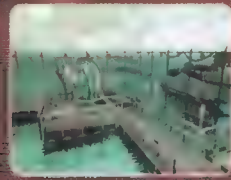
3rd Energy Facility



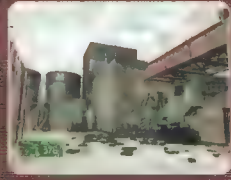
Kada pređeš na drugu stranu naci će se pojaviti. I.D. Cardom i...
Kada pređeš na drugu stranu naci će se pojaviti. I.D. Cardom i...



...i ključni prstok: 3rd E.F. Walkway 1 i 2 do 3rd E.F. Storage Space. Uspuć pobji što više zmija jer daju veliki broj poena. U Sco-



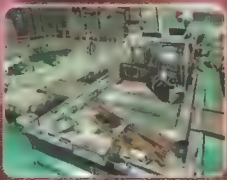
...age Space prvo pobji sve ptice, a zatim pored kamiona potraži i petu po redu domaću o Potranodonima. U jednom ugu vi-



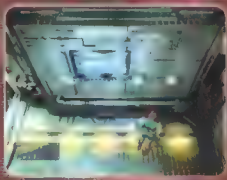
...dećeš leš pored koga se nalazi fajl sa slikom vodopada iz koga si uzeo plavu karicu. Dodi do vrata i upotrebi 3rd

Walkway 3

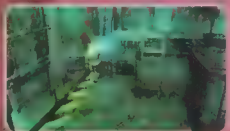
...prezerno jer...
...padaju...
...Plesiosaurus...
...Opasni...
...na sanduk (koji...
...se nalazi na čamcu)...
...Control Room...
...Naci ćeš kine...
...te otvara...
...čamcu, fajl i domaću o-



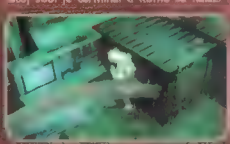
...sasaurus. To je šest po redu, a dobićeš ga tek kad aktiviraš prekidač na putu. Desno od kontrolnog pulta je lift koji se otvara I.D. Cardom. Sa leve strane su vrata koja vode na terasu Storage Space. Izadi, uzmi sa leđa Mechanic's I.D. Card. Vraći se na 3rd Walkway 3. Uspuć pobji zmije i ključem otvori sanduk na brodiću. Pronaći ćeš fajl u kome je zapisan kod za Elevator Security Code. Broj zapamti i idi do lifta. Uporedi I.D. Card, a zatim utvrdi odgovarajući kod. Idi u lift koji se pre-



...osi u Passageway na Sublevel. Pronaći ćeš 3rd E.F. Sublevel Elevator i aktiviraš glavni monitor. Uključuje se tri sijalice koje te vode. Pramenje imaju obavezno usmjeracem. Ponavljaj sve dok se sijalice ne promijene u plavu boju. Nakon toga ideš u komore sa podvodnim odajem i postupi fajl i odeo iz komore. Aktiviraš glavni terminal i odgledaj demo. Načini se na 3rd Energy Reactor u odeljenju Elevator Shaft/Inside. Spusti se u kabinu i pobji po-

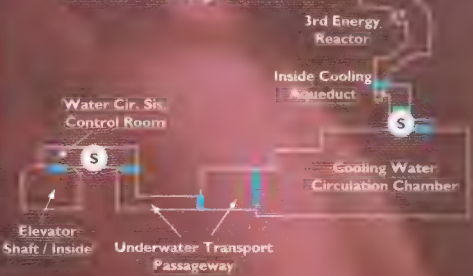


...bi Med Pak S. Ovde budi koristiš Needle Gun i kao pomoćno Shock Wave. Sidi na lift koji vodi u Water Cir.Sys. Control Rooms. U istoj sobi je terminal u kome se nalazi i



...odvodno anđele. One ti je neophodno za dalju borbu. Kupi Aqua grenade. Uzmi fajl sa kontrolnog pulta sa 3rd E.F. Underwater Transport Passageway 1. Kada dođeš do barikade praskoči je i uđi u Passageway 2. Vidićeš leš iznad ovojje glavice i cilj ti je da dođeš do pjele. Uđi u Cooling Water Circulation Chamber. Koristi potiskivač da bi se popeo na viši nivo, a kreni sa mesta gde ćeš biti Med Pak M (ispod se nalaze dve crvene sijalice, a levo vrata u koja ne moraš da ideš). Produzi do isturene terase na kojoj se nalazi napući sob. Ispali jednu gra-

3rd Energy Reaktor

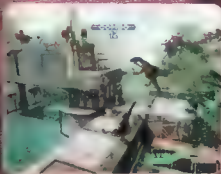
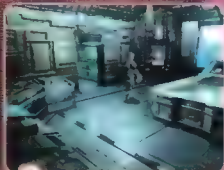


Elevator Shaft / Inside Underwater Transport Passageway

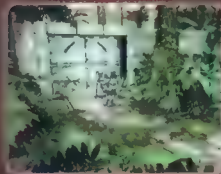
Habitat Support Facility



Wendy, zloban ga
Morat da po-

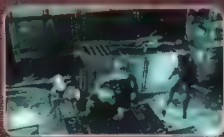


...kajš sve Velociraptors u protivnom po-
...nima animaciju u kojoj se Deljiv žrtvuje
...bi spasio Dilana, a zatim se pojavljuje i
...Poli - tajanstveni čuvar. Sledeći zadatak ti
...je da sačuvaš devoljku Polu od Ovirapto-
...ra. U slučaju da je ne sačuvaš, igru moraš



...la ponoviti. Najbolje oružje je Solid Can-
...non. Koristišes ga tako što ćeš bez preki-
...da da pucaš u Polu. Njoj od oružja neće

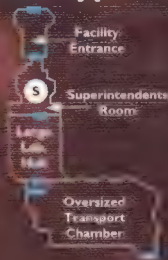
...en, a ako do sada nisi kupio Rocket La-
...ncher, doći ćeš do Prizma u Large
...Laboratory Hall, siđi stepenicama na dole
...i odgledaj animaciju. Saznaćeš sva o sebi
...kao i o nastavku misije. Produži u Over-
...sized Transport Chamber i odgledaj još
...jednu animaciju. Do samouništenja po-
...strojenja je ostalo još samo pet minuta.
...Pojaviće se Gigantosaurus koga ne
...možeš da ubiješ ni jednim oružjem (puca-
...njem u njega samo ćeš dobiti veliki broj
...poena). Zato uradi sledeće: Potrči preko
...mosta koji će on posle da sruši pa
...skreni levo. Videćeš terminal kojim se
...aktivira satelit za pronalaženje mete.
...Zatim očni kroz na suprotnu stranu
...platforme i aktiviraj drugi terminal za
...satelitsko pronalaženje mete. Na kraju
...dodir do glavnog (srednjeg) i aktiviraj an-
...tisatelit da bi uništio metu. Odgledaj ani-
...maciju i pošto ti vrane ističe očni do iz-
...laznih vrata koja te vode u Gate Develop-
...ment. Odgledaj animaciju kako Dilan akti-
...vira terminal za otvaranje vremenske ka-



...končno o



Habitat Support Facility





Mihailo Tešić

WARHAMMER

Warhammer Fantasy Role Play

Pišem ovaj tekst prilično naoštren: upravo sam se vratio sa jedne sesije igranja RPG sistema koji u ovom tekstu nameravam da vam prikažem - Warhammer. I da znate jednu stvar - opet sam se uvećio da kvaliteta igranja i zabave koje vam RPG igre mogu pružiti ne zavisi od sistema koji igrate, već od posvećenosti Game Mastera, kvaliteta same priče i uopšte atmosfere koja vlada pri igranju - koliko su igrali "naloženi", ako hoćete.

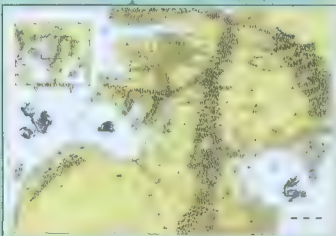
Warhammer je odličan primer kako motor, jednostavan, i po mnogim kriterijumima "zastareo" FRP sistem može biti potpuno igriv i pored ovih (uslovnih) nedostataka. U prošlom tekstu, koji se bavio Warhammer sistemom bitaka, upoznali smo vas i sa nekim osnovama Warhammer FRP-a. Sada ćemo te podatke malo produbiti, iskomplikovati i probati da vas još malo zbunimo...

Warhammer je jedan od onih sistema koji nije generički, već je vezan za svoj, poseban svet. Avanture se događaju u svetu koji je veoma nalik našem, ali u nekoj alternativnoj dimenziji - kontinenti liče, ali nisu baš istog oblika, ljudi su prisutni kao i mnoge prepoznatljive kulturne i civilizacijske odrednice čovečanstva - ali, naravno, sve je to umešano u ogromnom dozom epske fantastike koja Warhammeru daje taj specifičan šmek.

Na planetu Warhammera su pre mnogo hiljada godina stigli Slannovi, rasa mistioznih interdimenzionalnih putnika, koji su započeli seriju magičnih eksperimenata i stvorili prva inteligentna bića - vile i ljake. Kasnije su stvorili i ljude, patuljke, ljude-guštare i ko zna šta su stari Slanni sve zamislili da urade s planetom i šta bi postigli da se nije desila katastrofa: interdimenzionalni portali koje su Slannovi koristili za svoja putovanja su "kolabirali" i dimenzija haosa, kroz koju su oni putovali kao kroz neku vrstu hipervremena; prelika se u stvarnost, uništavajući civilizaciju starih Slannova. Demoni i nepojmljiva čudovišta Haosa su pripremili da pojedu ceo svet; no vilenjaci i prva deca Slannova i stoga najučinjeniji u njihovoj Visokoj Magiji, napravivši moćnu magijsku barijeru koja je carstvo Haosa zadržala na severnom i južnom polu planete. Ipak, Haos je najmoćnija sila u univerzumu i zna se da ga bilo kakva barijera, ma koliko jaka bila, može zadržati samo privremeno - jer za Haos nekoliko hiljada godina ne znači ništa. No, svet je ipak na neko vreme spašen i razne rase su mogle na miru da se razvijaju... Ali Haos će kad-tad neizbežno pokuljati sa severa i juga i smožiti sve - zato je svet Warhammera unapred osuđen na propast, a stalna pretnja Haosa i njegovih mutacija čini atmosferu mračnom, paranoičnom i kao stvorenom za lov na večite.

U Warhammeru možete igrati čoveke, vilenjake, patulj-

ka i polujana (hobita). U kasnijim dodacima ubačeni su i gnomi, ali nisu uspeali da se uvuku u srca igrača. Po osnovnoj knjizi pravila, avanture su ograničene na tzv. Old World, kontinent koji je pandan srednjovekovne Evrope. Ostali kontinenti (Arabija - puna nekropola kojima hode živi mrtvaci i besnih beduina; Nippon i Kathay - daleki istok, Lustria - Južna Amerika u predkonkvistadorskom periodu kojim vladaju ljudi guštari i poslednji ostaci degenerisanih starih Slannova; Ulthuan - kontinent nalik Atlantidi, koji je dom Visokorodnih Vilenjaka; i Naggaroth - Severna Amerika, dom Mračnih Vilenjaka, zle braće onih sa Ulthuanom) su samo šture opisani, ali podatke o njima možete naći u knjigama koje opisuju armije za Warhammer bitke, pošto je Warhammer kao licenca zapao u zanimljiv paradoks. Naime, kompanija Games Workshop, koja je osmislila taj svet za igru bitaka, a potom po njemu napravila i FRP, je početkom devedesetih digla ruke od FRP-a pošto su joj bitke postale daleko najunosniji izvor profita. Šodno tome, nikakvi dodaci za FRP nisu izlazili do sredine devedesetih, kada je licencu za FRP otkupila kompanija Hedgehog, koja takođe nisu dugo uspeali da održe sistem. No, Games Workshop je pošao cvetao (i dalje mi ide odlično), pa su oni ceo svet razradili do tačnina zbog raznih armija koje možete igrati u bitkama. Otud, ako želite da se igrate negde van Old Worlda, moraćete da se potrudite i da se informišete iz knjiga za Warhammer Battles. Likove u Warhammer FRP-u najviše određuju poslovne osobine. One su predstavljene brojevima 1-10, ili 1-100. Osobine Movement, Strength, Toughness, Attacks (broj napada u 1 rundi borbe) su predstavljene brojevima 1-10, a osobine Weapon Skill (umeće borbe prsa u prsa), Ballistic Skill (umeće borbe daljinskim oružjem), Initiative (brzina reagovanja u borbi), Intelligence, Dexterity (okretnost), Coolness (otpornost na strah), Will Power (otpornost na magiju) Leadership (pokazuje koliko ste dominantna ličnost i koliko će vas drugi slušati), Fellowship (lepota) i Wounds (šteta koju možete da pretrpite pre nego što počnete da se osećate loše) su predstavljene brojevima 1-100. Osim ovih osobina likovi imaju još skillove (umeća) i karaktera Lepota. Warhammera ogleda se u tome što su skoro svi potreb



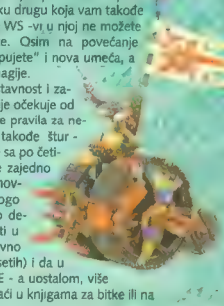
igre bez struje

ra pravila sadržana u fikovima, tj. u njihovim osobinama. Ovaj jednostavan koncept čini nepotrebnim silna pravila - pravila za tuđu, pravila za uspešnost akcije i još što čuđa - njih ne mora da reguliše Game Master, već igračima sve piše na njihovim character sheet-ovima. Da pojasnim - ne postoji neki kompleksan sistem borbe, već ako igrač hoće da nekog udari oružjem - treba da na 100 dobije broj manji od svog Weapon Skilla i uspeo je. (No, nije dovoljno samo udariti protivnika - treba ga i "probiti" tako što pogledate snagu lika koji je udario, bacite D6, saberete i od tog rezultata oduzmete toughness protivnika - tako dobijeni broj je broj rana koje protivnik gubi. Primer: patuljak Dingi ima sa snagom 5 udara vilenjaka Pansyja koji ima toughness 3 i običan verižni oklop koji mu dodaje 1 na toughness. Dingi dobija 4 na d6, što je sve zajedno 9 rana za Pansyja. Pošto Pansy oduzima 4 od svake nanete štete - krajnji rezultat je 5 rana nanetih jadnom Pansyju). Ako igrač želi da se popne na zid, treba da dobije broj manji od svog Dexterityja, ako treba da se odupre dejstvu neke magije, treba da dobije broj manji od svog Will Powersa itd. Maravno, tu su i umeća (skills), ali oni ili rade nešto konkretno za šta se ne baca kockica (npr. umeća Very Strong i Very Resilient dodaju +1 na snagu/toughness) ili ako se i baca kockica - treba da dobijete manje od relevantne osobine za taj skill - dexterity ako se krijete, strenght ako plivate i sl. Vidite zašto je sve tako jednostavno? Game Master samo treba da vodi računa o eventualnim malim modifikacijama (ako npr. koristite dvoruko oružje, imate 20 na inicijativu i slično) i uglavnom da se koncentriše na priču u PC-je.

I likovi u Warhammeru imaju svoju karijeru. Postoji izbor od oko 30 osnovnih karijera - od šumara i najamnika, preko advokata i čarobnjaka, do patuljačkog ubice trolova i lopova - da ne spominjem gomlu egzotičnijih karijera, kao što su tamničar, lovac na pacove, podvodač i pljačkaš gro-

bova. Svaka karijera vam omogućava drugačije napredovanje kroz tzv. šemu napredovanja, koja je izražena u povećanju osnovnih osobina koje vam karijera dopušta. Ako ste najamni ratnik - moći ćete da povećate Weapon Skill, inicijativu, broj napada i Leadership, ali ako ste student ili advokat, moći ćete da povećate inteligenciju i coolnes. Sva povećanja su za 10 (ako je u pitanju osobina 1-100) ili za 1 (ako je osobina 1-10), i sva koštaju po 100 EXP-a. Da, i u Warhammeru likovi napreduju pomoću "iskustvenih poena (EXP)", koji se potom troše na poboljšanje vašeg lika. Ako vam se ne sviđaju poboljšanja koje vam vaša karijera dopušta, ili ako ste dostigli maksimalna poboljšanja za karijeru u kojoj ste, po ceni od 100EXP-a možete preći u neku drugu karijeru. Ipak, poboljšanja vam se ne sabiraju - to znači, ako ste već u jednoj karijeri povećali dva puta Weapon Skill, pa pređete u neku drugu koja vam takođe dopušta +20 (ili samo +10) na WS - vi u njoj ne možete da dođite osobinu povećate. Osim na povećanje osnovnih osobina, za EXP "kupujete" i nova umeća, a čarobnjaci i sveštenici i nove magije.

Warhammeru ipak ovu jednostavnost i zameraju - mnogo se improvizacije očekuje od Game Mastera kada ne postoje pravila za neku situaciju. Magijski sistem je takođe štur - postoji samo četiri škole magije sa po četiri nivoa magije u svakoj - sve zajedno oko 100 raznih čarolija. U osnovnim pravilima nema ni mnogo čudovišta, a ni svet nije toliko detaljno razrađen - ali treba uzeti u obzir da je ta knjiga zaista davno objavljena (početkom osamdesetih) i da u jednoj knjizi dobijete skoro SVE - a uostalom, više podataka o svetu je moguće naći u knjigama za bitke ili na Internetu. ■



Kako da nabavite neki od starih brojeva?



boNus-a

Iskoristite možda poslednju šansu za da nabavite neki od propuštenih brojeva. Starih brojeva je sve manje i uskoro više nećete moći da naručite brojeve 1,2,3 i 7!



Komplet brojeva 1-6 i dalje po ceni od samo

KOMPLET od 1-8 broja je samo 450 dinara + PTT!

Telefoni redakcije:

011/340 77 12, 340 77 36

boNus

71



STROGO POV.



SimCoaster

PC
CD-ROM

Ovo treba i meni!

Extra novac

Napomena: Ovo iziskuje editovanje igre (fajla) i pravljenje "bekap" kopije fajla pre početka igre. Upotrebi tekst editor da promeniš "standard.sam" u "ldata\lev-els" direktorijumu gde se nalazi igra. Promeni "Bank AccountInfo.InitialCash 50000" u BankAccountInfo.InitialCash 500000"

Return Of The Gecko



Password za guštera

L2, □, L2, X, X
□, □, R2, R2, L2, L2
X, X, □, R2, R2, R2
L2, L2, X, X, □, □
R2, R2, L2, L2, X

MEDI EVIL 1 (PAL)



Jeste staro al' je aktuelno

Zaustavite igru, držite L2 i pritisnite:

Dust to Dust - Dole, Gore, □, Δ, Δ, O, Dole, Gore, □, Δ
Super prevare - Δ, O, Δ, O, O, Δ, Δ, Dole, O, Gore, Dole, Desno, O, Dole, Δ, Desno, O, Dole, Δ, O, Dole, O, O, Desno

Unreal Tournament



Nerealno bre!

Pauziraj igru i pritisni:

Preskakanje nivoa - Gore, Dole, Levo, Desno(2), Levo.
Nevidljivost - Levo(2), Desno(2), Dole, Gore.
Neogr. municija - Levo, Desno, Levo, Desno(2), Levo.

Legacy Of Kain: Soul Reaver



Uzmite energiju - neć' da se baci

Da bi uneli šifre pauzirajte Igru i držite L1 ili R1

Aerial reaver - Desno, Gore, Gore, Δ, Levo, Levo, Desno, Gore
Sve sposobnosti - Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, O, Desno, Levo, Dole
Maximalna energija - Desno, O, Dole, Gore, Dole, Gore
Maximalna magija - Δ, Desno, Dole, Desno, Gore, Δ, Levo
Otvaranje kapije - Gore, Gore, Dole, Desno, Desno, Levo, O, Desno, Levo, Dole
Obnavljanje energije - Dole, O, Gore, Levo, Gore, Levo

X-Men: Mutant Academy



PROMENI LIK

Ako pravilno uneseš šifru pojaviće se poruka.

Igraj kao Phoenix

Na naslovnom ekranu pritisni Dole, Desno, Dole, Gore, Levo, Desno, B + A.

Igraj kao Apocalypse

Na naslovnom ekranu pritisni Desno, Levo, Gore, Dole, Levo, Gore, B + A.

Abe's Exodus



Nepobedivost, preskakanje nivoa ...

Tokom igre držite R1 i pritisnite:

Nepobedivost

O, Δ, □, X, Dole, Dole, Dole, O, Δ, □, X

Da se preskoči nivo:

O, O, X, X, □, □

Biranje nivoa:

Na glavnom meniju držite R1 i pritisnite:
Gore, Dole, Levo, Desno, Δ, □, O, Δ, □, O, Dole, Gore, Levo, Desno

Cool Boarders 2001



Pošto ove zime nije bilo snega ...

Šifra za varanje

Ukucaj "IGOTTALL" ili "GIVEALL" kao ime u career modu da otključaš sve likove, daske, planine i opcije.

Svi pravci

Selektuj mod za 2 igrača i počni igru. Prekini igru, selektuj mod za slobodnu vožnju (free ride), završi prvu trku, zatim prekini igru. Vрати mod za 2 igrača i počni ponovo igru. "Next Course" opcija će biti dostupna posle svake trke, uključujući i pristup specijalnoj stazi posle svake kredit trake.

Cool Boarders 2 trening trka

Uspešno završi svih 5 standardnih trka (Mountain Review, Emerald Forest, Urban Striker, Cave Slider i Dancing Devils).

Secret Force trka

Uspešno završi svih 5 standardnih trka sa najboljim rezultatom.

Igraj kao Snowman

Uspešno završi Cool Boarders 2 trening trku sa najboljim rezultatom

Igraj kao Gray

Uspešno završi Secret Force trku.

Bonus daske

Budi najbolji u svakoj trci da otključaš nove daske. U igri ima ukupno 18 dasaka.

Ostala odela

Uspešno završi igru sa bilo kojim likom da otključaš dodatni set odela za tvog igrača.

Clock Tower 2: The Struggle Within



Biografije, magije, extra mod ...

Mapomena: Ova igra se zove i Clock Tower: Ghost Head.

Beskonačno power spell

Na naslovnom ekranu drži **L1** + **L2** + **R1** + **R2** i počni igru. Tako će power spell sa neograničenim korišćenjem biti dostupan čim igra počne.

Obuci školsku uniformu

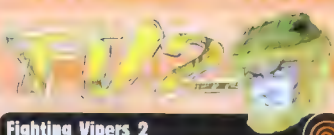
Na naslovnom ekranu drži **L1** + **R2** + Select + Δ i startuj igru.

Extra mod

Koristi "A" na "Extra Mode" opciji na naslovnom ekranu. Ovaj novi mod sadrži selekcije za "Time Attack" i "Score Attack" mini-igre

Vidi biografije likova

Otključaj 13 završetaka pa selektuj "Pamphlet" mod. Nova "Guide" opcija će omogućiti da vidiš podatke za svaki lik posebno.



Fighting Vipers 2



Borbeni brisači 2

Bonus nivo

Završi sedmi nivo na arkadnom ili random modu sa manje od 5:50 sa pola predviđene energije ili Super K.O.

Igraj kao Kuhn

Pronađi i pobedi Mahler-a na arkadnom modu sa manje od 5:50 sa pola predviđene energije ili Super K.O. Zatim pobedi Kuhn-a na bonus nivou.

Igraj kao B.M.

Pobedi B.M. na arkadnom ili random modu sa K.O

Igraj kao Del Sol

Pobedi Del Sol na random modu i završi igru. Del Sol će se slučajno pojaviti kao Toki-jev prvi protivnik.

Izbor kostima

Na ekranu za izbor likova posveti borca i pritisni Gore ili Dole.

Moćni udarac

Drži Nazad i pritisni X (Udarac).

Moćni šut

Drži Nazad i pritisni Y (Šut).

Čarlijeva bicikla

Dok igraš kao Charlie, pritisni Dole(2).

Lego Rock Raiders



Evo malo šifara za Lego junake

Status

Šifra

Preskoči Bandita	Dole, Δ, Dole, O, Gore, Dole, □, Δ, Levo, Dole, Gore, O, Δ, Levo, Dole, Dole, Levo, Δ, Levo, □, O, Dole
Preskoči Axle-a	O, Δ, Desno, Δ, X, Gore, Δ, Desno, O, Desno, Levo, Dole, Gore, Desno, Δ, O, Gore, Desno, □, □, O, Desno
Posle Jet-a	X, Δ, Desno, Δ, Gore, Dole, □, Δ, Levo, Dole, Gore, O, Δ, Levo, Dole, Dole, Levo, Δ, Levo, Gore, O, Desno
Posle Doc-a	Gore, □, X, Δ, Gore, O, Levo, Δ, □, Δ, Levo, Dole, O, Gore, Dole, O, Δ, Gore, Dole, Gore, Δ, X
Posle Spark-a	Desno, □, Levo, Gore, X, Dole, O, Dole, □, Δ, Gore, Dole, O, Levo, □, Δ, Δ, □, Gore, □, Δ, Levo
Završena misija sa zamkom	Δ, O, Desno, Δ, □, □, Dole, Desno, Levo, Δ, O, Levo, Gore, Desno, □, O, Δ, O, Δ, Δ, Δ, Desno

Skullmonkeys



Paузирaj igru i држи Start + Select па притисни:
Extra предмети

Dole. Ovim dobijaš Halo, 99 života, ikone iz 1970, 3 Swirly Qs, 7 specijalnih oružja i 20 metaka.

Slobodno kretanje

Δ. Pritisni □ u ovom modu да укључиш/искључиш брже кретање.

Izbor nivoa

R2. Pritisni Gore ili Dole па притисни X да изабереš novi nivo.

Напомена: Skroluj на доле за више opcija.

Zamrznuti protivnike - L2.

Slow motion - L1

Vidi debug informacije - R1.

Vidi debug mapu - Gore.

Debug map linije - O.

STROCO POV!

Paузирaj igru i притисни:

Preskakanje nivoa - Δ, L1(2), □, Desno, O, Δ, Dole.

99 života - L1, Δ, Dole, Levo, O, Select, □, Desno.

Extra municija - Dole, O, Gore, R2, Levo, Δ, Select(2).

Extra halo - R2, O(2), Dole, Levo, O, Desno, Dole.

Super willie - R1, Levo, □, Δ, L1, Δ, R2, Select.

Ludi Klaymen - Dole, Desno, Δ, R2, Gore, Levo, Δ, Select.

Brzi Klaymen - Levo, □, R2, O, R1, Dole, O, R2.

Spori Klaymen - L1, Δ, Levo, Dole, R2, Δ, Levo, Select.

Mali Klaymen - R1, Levo, □, Δ, R1, Levo, □, Δ.

Smrznuti Klaymen - L2, Levo, O, R2, Dole, □, Δ, Dole.

Obojeni Klaymen - L2, O(2), Levo, Select, R2, Gore, Dole.

Umrnuti Q - R1, Desno, O, R2(2), □, Desno, Select.

Phoenix Hand - □, Δ, R2, Levo, Select, O, Δ, Desno.

Brain Head - R1, Levo, Gore, L1(2), □, Desno Select.

Shoot Head - Dole, □, Δ, Dole(2), □(2), Desno.

Universe Enema - Levo, Δ, Desno, Dole, Δ, Select(3).

Bonus FMV sekvence - Pobedi igru i pokupi sve Swirly Qs.

Nivo	Šifra
2	R2, R2, O, □
3	R2, □, R2, R1, □, X, R1, X, X, R1, Δ
4	O, Δ, □, Δ, O, R1, R1, L1, X, R1, □
5	L1, L1, □, L1, □, R1, □, L1, □
6	□, R1, L2, X, Δ, X, O, L1, □, X, □, X
7	□, R1, O, L1, O, R1, O, L1, X, X, □, R2
8	X, □, X, Δ, X, X, □, L1, □, □
9	Δ, R2, Δ, Δ, □, X, O, L1, □, Δ, □, □
10	X, R2, □, Δ, O, R1, O, R2, □, Δ, L1
11	R1, X, X, L1, L1, R1, Δ, L1, L2, R1, L2
12	L1, L2, O, L1, R2, R2, R1, L2, L2, R1, □, L2
13	O, □, X, R2, O, R1, L2, L1, R2, □, Δ
14	□, L1, L1, R1, R2, Δ, R1, R2, L1, R2, □, R2
15	R2, X, L2, Δ, Δ, L2, R1, R2, L1, R2, L2
16	L2, R2, R2, Δ, Δ, L2, R1, R2, L1, R2, L1
17	X, Δ, R1, L1, R2, L1, R2, L2, L1, R2, Δ, X
18	X, Δ, X, X, R1, □, O, X, L1, X

Vidi FMV sekvence

Sekvenca	Šifra
1	O, L1, X, Δ, □, X, X, X, L1, R1
2	O, R1, □, Δ, L1
3	X, R2, □, X
4	□, R1, □, X, X, X, O, O
5	X, Δ, X, X, R1, □, O, X, L1, X

Oni



Ubijanje jednim udarcem ...

Za vreme igre pritisni Select. Odaberi "Help" па притисни sledeće. Ako pravilno uneseš kod, čućeš zvuk. Ponovo unesi šifru да onemogućiš određene efekte.

Preskakanje nivoa

R2, L1, L2, □, O, □, L3, R3, L2, L1.

Nevidljivost

R2, L1, L2, □, O, □, R3, L3, R3, O.

Neograničeni Phase Cloak

R2, L1, L2, □, O, □, L2, L1, L2, □, O, □, L1, R3, L2, L3.

Gatling Guns mod

R2, L1, L2, □, O, □, R2, L1, L2, □, O, □, L2(2), L1.

L3. Većina oružja će pucati bez prestanka i sva oružja će imati neograničenu municiju.

Fists Of Legend mod

R2, L1, L2, □, O, □, R3, L3, O, □. Ovaj mod omogućava neprijateljima да брже лете kad napadaju.

Ubijanje jednim udarcem

R2, L1, L2, □, O, □, L3, R3, O, □. Konoko sad može да ubija neprijatelje jednim udarcem.

Izbor likova

R2, L1, L2, □, O, □, L2(4). Nastavi да притискаш R2 да prođeš kroz likove dostupne на datom nivou. Svaki ima specijalne pokrete, različite od Konoko-vih, а ostatak je iz network/death match moda koji je uklonjen pre nego što se igra konačno realizovala.

Mršavi likovi

R2, L1, L2, □, O, □, L3, R3, □, O.

Veliki likovi

R2, L1, L2, □, O, □, R3, □, O, L3.

Velike glave

R2, L1, L2, □, O, □, Start, □, O, Start.

Izbegavaj oštećenja

Kad iskačeš ili padaš sa velike visine pritisni R2 blizu zemlje да doskочиš i nećeš imati nikakve štete od pada.

Wu Tang: Shaolin Style



Čelavi Šaolinac

Svi likovi

U glavnom meniju, pritisni Desno(4), Levo(4), □, O, □, O.

Selektuj versus mod i odaberi: Zatim, држи Select i pritisni X.

Igraj kao Hystrix - Method Man на ekranu за izbor likova.

Igraj kao Gasche - Masta Killa на ekranu за izbor likova.

Igraj kao Xin - Inspecta Deck.

Igraj kao Lecher - Ol' Dirty Bastard.

Igraj kao Fearmentor - RZA.

Igraj kao Sinesis - U-God.

Igraj kao Cerith - GZA.

Igraj kao Otis - Ghostface Killah.

Igraj kao Bone Gear - Raekwon.

STROCO POV!

Fatalities i blood opcije

Unesi Δ, O, X, X, □, Δ, O, □ kao šifru.



STAR WARS STARFIGHTER

Star Wars: Starfighter



Skriveni brodovi, ugao kamere ...

Mod za varanje

Unesi "OVERSEER" kao šifru da otključaš sve u igri osim bonus multi-player misije.

Tajni svemirski brod za bonus misije - "BLUENSF".

Bonus multi-player misije

Unesi "ANDREW" kao šifru. Uspješno završi svih 14 regularnih misija sa zlatnom medaljom da otključaš Canyon Trku i Capture The Flag bonus misije. U Canyon Race misiji ti i drugi igra se trkate niz kanjon Naboo koristeći dupli ekran. U Capture The Flag misiji ti i drugi igra se borite iznad Naboo-a. Pravila prate osnove Capture The Flag pravila gde igrači pokušavaju da ukradu protivnikovu zastavu i da je vrate na njeno mesto.

Nevidljivost - "MINIME".

Director mod

Unesi "DIRECTOR" kao šifru da dobiješ još uglova kamere. Pritisni Select da promeniš pogled kamere ili **R1** da zumiraš.

Jar-Jar mod - "JARJAR" obrće pilotske kontrole.

Onemogući "kokpit" prikaze - "NOHUD".

Božićna FMV sekvenca

Unesi "WOZ" kao šifru da vidiš skrivene FMV sekvence.

James-ov radni dan - "JAMES".

Svemirski brod i "cast" slike - "HEROES".

Galerija neprijateljskih brodova - "SHIPS".

Pre-production umetnost - "PLANETS".

Slike Simon-a - "SIMON".

Vidi razvojni tim - "TEAM".

Vidi kredite - "CREDITS".

Default ekran - "SHOTS", "SIZZLE", ili "HOTEL".

Multi-player mod

Uspješno završi svih 14 regularnih misija na bilo kom nivou težine sa bilo kojom medaljom da otključaš mod sa dva igrača.

HUGO: Quest For The Sunstones



Pomoć za malog trola

NIVO

ŠIFRA

- | | |
|----|---|
| 2. | X, □, △, X, X, L2 , O, □, □, O |
| 3. | L2 , R2 , L1 , L1 , □, □, X, O, R1 , O |
| 4. | □, L2 , L1 , △, X, R2 , L2 , △, △, L1 |

Contra: Legacy Of War



Biranje nivoa i oružja, extra životi ...

Na naslovnom ekranu pritisni:

Bamboo Tron Tank igra - **R2**, **R1**, Desno, Levo, **L1**, **L2**

Bamboo Gyuss igra - **L2**, **L1**, Levo, Desno, **R1**, **R2**.

L2, **R2**, **L1**, **R1**, Levo, Desno(2), Levo.

Izbor nivoa

L2, **R1**, **L1**, **R2**, Levo, Desno, O, □, **R2**, **L2**. Pojaviće se meni sa listom svih nivoa.

Izbor oružja

L2, **R2**, **L1**, **R1**, Gore, Dole(2), Gore. Zatim za vreme igre pritisni □ + △ da promeniš oružje.

Extra životi

L2, **R2**, **L1**, **R1**, Dole, Gore(2), Dole. Zatim za vreme igre pritisni O + △ da dobiješ 9 života.

Vidi FMV sekvence

L2, **L1**, **R1**, **R2**, Gore, Levo, Dole, Desno. Pritisni Gore ili Dole da uključiš FMV sekvence i Start da vidiš odabranu selekciju.

Ace Combat 2



Svi avioni, novi pogled

Muzički test

Završi igru bolje od First Lieutenant-a. Zatim će se u meniju pojaviti selekcija za mod muzičkog player-a. Sada će moći bilo koja od 28 muzičkih diskova da emituje muziku. Pritisni **L1** ili **L2** da pređeš na sledeću traku, **R1** ili **R2** da se vratiš na prethodnu, O da izabereš traku, Select pomeriš ekran i □, △ ili X da prekineš.

Free mission mod

Pobedi u Kingpin misiji. Zatim će se u meniju pojaviti "Free Mission" opcija, koja dozvoljava da se odigra svaka misija.

XFA-27 borac

Završi igru na nivou normalne težine. Zatim odigraj igru ponovo na težem nivou i pronađi lakši način za završetak u misiji za napadanje (Dead End).

Sada lociraj i uništi četiri YF-23As u specijalnoj Fox Force Four jedinici, južno od cilja. Medalja i XFA-27 biće dodeljeni na debriefing ekranu.

Vidi sve avione

Pobedi igru kao General. Zatim će se pojaviti nova opcija koja će ti omogućiti da vidiš sve avione.

Prikaži pozadinski prikaz Sony analognog kontrolera

Na kontrolnom ekranu pritisni Select.

Zaključaj replay pogled

Za vreme replay-a, drži □ da zaključaš kameru.

Pogled na mapu za misije

Na ekranu za izbor misija, posveti "Mission" opciju i pritisni Select. Sada će se selektovati tri nova ugla.

Need For Speed: Porsche Unleashed

BONUS misije, BONUS kola ...

Napomena: Igra nosi naslov i Need For Speed: Porsche 2000.

Mod za varanje

U kreditima brzo ispitikaj Desno, Levo, Gore, Dole, Circle, Square da aktiviraš cheat mod i otključaš sva kola i staze u brzom modu. Ako pravilno uneseš kod imaćeš zvuk. Ponovo unesi kod da ga blokiráš.

Modern era

Aktiviraj cheat mod, selektuj evolution mod, zatim unesi "BEEB" kao ime.

Golden era

Aktiviraj cheat mod, selektuj evolution mod, zatim unesi "BEEB" kao ime.

Misija 6 i GT2 auto

Aktiviraj cheat mod, zatim unesi "PALF" kao ime.

Misija 9 i 917K auto

Aktiviraj cheat mod, zatim unesi "PALI" kao ime.

Bonus kola

Dobro odvozi Test Driver modove da otključaš bonus kola, kao što su GT2 trkačka kola i 917 trkačka kola koja se mogu voziti u regularnom race modu.

ISTOČO POV

Casper

Pomozite simpatičnom duhu

Mod slobodnog kretanja

Pomeri Kaspera u gornji levi ugao u bilo kom delu igre. Zatim drži Gore/Levo + **L1** + **R1** + Start (ovo će da zamrzne igru). Pusti Gore/Levo + **L1**, i pritisni Dole/Desno + **Δ** i nastavi da držiš **R1** + Start. Ako pravilno uneseš šifru, igra će početi ponovo u modu slobodnog kretanja. Pritisni **R1**, zatim upotrebi D-pad da preletiš zidove. Pritisni **L1** da ponovo otpočne igru.

Brže kretanje

Za vreme igre, drži **Δ** i pritisni **X**, **R1**(3). Napomena: Moći ćeš da vidiš inventar za vreme unosa ovog koda. Pritisni **Δ** da rezmiraš igru.

Pobedi Boss-a

1. Fatso blizu kuhinje (nahrani ga hamburgerima)
2. Stinky (naparfešiš ga)
3. Stretch (upotrebi lepak)
4. Fatso in bathtub (upotrebi kameru)
5. General Fatso (upotrebi wind up ključ, pa lupaj po tenkovima)
6. Farmer Stinky (upotrebi čekić i dleto da iskeše Kasperov lik u kamenu)
7. Graveyard Stretch (upotrebi "twister morph" da ga namamiš na groblje)

U PRODAJI JE TRIK BROJ 2 VODIČI

na 150 strana

- 100 SONY

- 50 DREAMCAST

SYNPHON FILTER 2
MEDAL OF HONOR
TOMORROW NEVER DIES
DINO CRISIS
MISSION IMPOSSIBLE
URBAN CHAOS
RESIDENT EVIL NEMESIS

RESIDENT EVIL VERONICA
SHENMUE

**PORUDZBINE NA TELEFONE
011/400-845, 4889-042**

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.

tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam GameBoy ili Playstation

Tel: 014/72-551 samo vikendom. Ranko

Menjam džojstik PSX za memocard za PSX

Tel: 081/212-169, 067/504-646 - Miloš

Menjam kertridže za Sega Game Gear i GB

i GB Color.

tel. 027/380-714 - Milan Kuršumlija

Prodajem PSX sa 20 CD, SCART kabl,

ugrađeni čip, 2 palice i 2 memokartice od

15 blokova za 370dem ili menjam za

Dreamcast sa jednom memokartom i jed-

nom palicom

tel. 019/520-280 - Bogdan

Menjam CO-ove za PS, Dreamcast za vokmen ili Gameboy

Tel: 011/397-0838, Predrag

Menjam prva dva diska igre "The X Files" za neki RPG

nenad, Tel: 063/308-131 od 18 do 21h

Menjam 17 Playstation diskova i memorijsku karticu za Dreamcast kontroler ili memorijsku karticu.

tel. 023/773-135

Dajem "Fitt Element, Ninja:Shadow of Darkness i demo disk sa 12 igara za PSX za neku RPG ili bilo kakvu drugu igru za PSX

Mladen, Tel: 063/8008-942



ZUB



U skladu sa promenama u savremenom društvu, a boga mi i sve većoj popularizaciji našeg malog časopisa u javnosti, odlučio sam da izađem u susret jednom od čitalaca, što samovoljno, što mučkim učenijanjem glavnog urednika, te da mu ispričavam zašto mi karikatura tako izgleda. Inače, čujem i da su se pojedinci pojavljivali da im poslednji svoj potpis i da su se istovremeno rasplivali za moj izgled. Ako ste pratili Bonus i reportažu sa proslave, mogli ste da primetite da je karikatura skoro do u detalj istovetna sa mojom malenkošću. Jedino se ne primećuje da mi 'edan zub fail, pa reko' da ispotkajem jedared sama sebe i objasnim kako je priča tekla. Vežite se - poletimo...

Bejaše veće, no ne veće kao što druga bejahu, no jedno od onih što se posebnom dokolicom i količinom smora mogu karakterisati, te zaдох u pravcu ulaza iz stana, da se malo prošunjam i izdžabale-

barim. Nikako nisam mogao podneti količinu toplote što se širila na sve strane, pa nisam mogao ostati na gajbi, a i pravo da priznam, još uvek sam bio u fazi odivkavanja od Interneta, pa sam vazda gledao da uteknem od kompjutera, koji je meni više bio u svojstvu kućnog ljubimca i najboljeg prijatelja.

- Ma ti si bre Mićko (nadimak koji sam natakao mom kompu), čudo bre jednoj mazači desnom rukom kućiče Eeee, ko bi rekao da nešto tako malo, plastično i jevtino može da pruži čoveku toliku količinu radosti i zadovoljstva!

- Uroše, su ti ti neki drugi? Sa kim to pričaš? - prolomio se Kevin glas neposredno iza vrata

- Sa kompjuterom Guzo, sa kompjuterom

- Psihopato, ti bi trebao da se lečiš!

- Ajde, ne maleriš, nego bolje idi i pričaj sa svojim španskim drugarima i saznaj da li je Horhe Žulijano uspeo da priženi Rosauru Mariju Bonitu Huanitu Mari Mar Kasandru u 3548. nastavku serije "Pravo na divlju ružu, ljubavne ljubavi Marija Bonitine čukun-unuke Rosaura-Kasandre"! - oteo mi se cinični komentar Inače, na Insitriranje gospode Ulijanje Tomić, moram posebno napomenuti da je njen nadimak koji ona običava i vrlo se ponosi njim već dugi niz godina - Guza, legenda. Tako je zovemio moj brat i ja, i svi naši drugi i kumovi. Šta tek da kažem za mog dedu koji se javlja spikenma na telji: - Dobro veče, poštovani gledaoci... - začuo se glas spikera 2. dnevnika 3 kanala, a deka je ležerno odvratio - Dobroveče! - osluškujuci vesti o penziji, dečjem dodatku i porastu cena mlečnih proizvoda i naftnih derivata.

Kako sam već bio u pomenutom stanju, hinio sam pohaitati u pravcu lokalnog kafića, u kome je bilo moguće prekratiti dokolicu filterom ili toplim napitkom. Na moju veliku žalost, na ulaznim vratima me je dočekao natpis koji je informisao cene potrošače - uvažene mušterije da je došlo do slučajne karantina, zbog radi neočekivanih i nenadanih epidemija žute malarije i šarlaha, koje su pokosile osoblje. U nevenci sam produžio u pravcu parkića, nošen melanholičnim mislima. Sa trećeg sprata su dopirali stihovi: "Sri-miti me nećeš nekim sjajnim dijamantom, jer prijatelji moji jesu Betmen, Mandrak, Fantom...", što me je samo podseblo na peti broj koji je upravo bio u štampi. Samim tim, tek sam bio završio sa pisanjem za taj broj, pa je možda to razlog što sam bio potišten. Moja bivša dragana je u tom momentu pilića preko neslučenih prostiranja Australije, menjajući mesto rezidencije. Morala je da se bace oko transporta pokućstva od Kanbere do Sidneja, pa na njenu utehu nisam mogao da računam. Irena, moja najbolja drugarica, je otišla sa svojom kod familije u posetu, a kum i njegovi su zapalili na utakmicu. Ostao sam sam.

Ni sam ne znam koliko je bilo časova kada sam napustio tramvaj i zašao sam kod SKC-a i krenuo ka centru, obuzet sivilom i najnegativnijim osećanjima, koja sa vremenom na vreme isplivaju sa dna tragične ljudske egzistencije i počnu da me spopadaju "sa svih strana, grizući me sa svojim zubima, u na-

meri da me upropaste"

Ugledao sam neon. Plavičasto svetlo zračilo je iz pravca severo-istoka, nagoveštavajući zabavu. Iz tog pravca se čuo zadovoljni urlik gomile, a ja sam nakon malo podrobnije analize shvatio da je neon u stvar reklama za klub u kome se može duskati Sony. Savršeno... Mnogi se pitaju. Kako osoba koja kod sebe na stanu ima konzolu može da ide po buvarama i klubovima i troši pare? Jednostavno - na stanu nemam gomilu likova koji potkazuju, navijaju, gledaju, dive se i ulazu novčanice

Valja vazda računati na ljudsku taštinu i egocentričnost, pa taktički treba prići i izvršiti napad na iste, posebno računajući na svetu, koja će se postarati da uvek isprovocirate nekoga u namen da ga obrbate za novce. Kao stara žičara i spletak, sitni iznuđivač (koji se više u novce ne kladi ni radi sporta ili reda) kome je bilo dosadno, odlučio sam da se umešam u situaciju i da se okoristim o nju, ali tek kada sam ušao i shvatio da se igra jedna od mojih omiljenih igara - Tekken 3. Šta da vam kažem o njoj? Treba li uopšte da pričam o njoj i da postavjam ovakva pitanja? Jedine dve igra koje ja računam kao prave tek su old school Street Fighter II i Tekken, a Mortal Kombat ne računam, jer da nije fatalitija i brutalnosti, igra ne bi valjala ni za neodevane falus

Ušao sam u maniru zlikovca, petparačke bitange i klasičnog prosvetla, krećući se kroz senke, dozvoljavajući da me halogene sijalice osvetljavaju tek letimično. Miris opasnosti osećao se u ugljen dioks du koji sam izdisao i svi koji su bili prisutni su se okrenuli prema vratima osećajući nevolju. Zbacio sam sa sebe jaknu, pridržavajući desnom rukom maletoleticu koja je pala u nesves' obeznanjujući samu sebe nakon samo jednog pogleda na moje zmjsko, "mišićavo" telo. Bumbjevi su počeli da lupaju, kao u momentu kada Dart Vejder ulazi na svemirsku krstarcu, a zatim - tišina, mrtva tišina... Posegao sam za unutrašnjim džepom, a svi su poskakali misleći da potežem oružje, kada sam izvukao paklu cigareta. Pripalo sam jednu, odbijajući jedan veliki kolut, pa sam se približio pultu i pitao šta ti se zbiva. Dvadesetpetogodišnja junica, smeđe kose i zanosnog osmeha mi je rekla da je u planu lokalni turnir u Tekkenu i da je otvoren za sve zainteresovane, ukoliko nisu profesionalni igrači koji se takmeće na turnirima. Pošto je klub poslovao veoma uspešno, što se dalo zaključiti po čistoti i ambijentu, shvatio sam da su već duže u ovim vodama, a to mi je samo potvrdila činjenica da su svi brojevi "Bonus"-a tu. Koji bi klub specijalizovan za PS dozvolio da nema makar jedan primerak "našeg jednog časopisa za konzole"? - Koliko je "ufur" za turnir?

- Pedeset dinđi

- Kupljeni! - rekoh, izbacujući plavu novčanicu na pult, gledajući u duboke crne oči, koje su obećavale avanturu

S vremena na vreme sam se osvrtao gledajući u pravcu pulta, ne mareći da li ću dobiti ili izgubiti, očekivajući da ću su sreći taj pogled pun topline, kada sam shvatio da se ona cereka čitačiji moje tekstone. Kako da ja sada njoj, na nadasve namazan i krajnje podao način, nagovestim sa kim ona priča, a da ne ispadnem pomazan, nadut i pun samog sebe? Iskreno da priznam ja nikada nikome nisam do autogram i sebe ne smatram po bilo čemu različitom od većine ljudi, osim što možda imam tajlu da radim ono što volim najviše na svetu. Ali ipak stoji da je meni taj "ribić" prestadak i da ja nju moram na pice, pa makar i s nogu. Prvo sam pomislio da će je zvuci urlika i fascinacija maškara privući, ali se devojka



brate, u kom si fazonu?

toliko zadubila u čitanje da nije primećivala nikoga oko sebe. Nakon nekoliko brutalnih pobjeda, oduševljen sam od daljnjeg nadmetanja, posvećujući punu pažnju devotici koja me sve više i više zanimala.

- *Primećujem da se obrazuješ - rekao sam, prišavši pultu za kojim je sedela. - Malo, čisto da prekratim vreme.*

- *Ako, ako. Znaš, pojedini likovi cene intelekt kao osobinu kod devojaka, posebno ako su izgleda k'o šest tona šećera - pogledala me je ispod oka, zaklapajući časopis, tako da nisam mogao da vidim koji je tekst čitala.*

- *A, pojedini su...? - upitala je, izdižući desnu obrvu, kriveći punu usnice u neodoljiv smeh.*

- *Nemoj mi se, srečo, tako osmehivati, moćda da stavim naćare ili masku za varenje, da me taj osmeh ne zaslepi ili, "medajbože", ne istopi - osmeh je prerastao u kikot, a ja sam bio kupljen za "dive banke", već uveliko u sebi preklinjući Boga - oca da mi dozvoli da malo pobliže upoznam ovo čeljade.*

Na žalost, pri svoj kolikini fascinacije prema mici, nisam primetio da se tu nalazi jedan od lokalaca koga sam malopre upoznao sa ponižavajućim udarcima i madrijama, a da i on poput mene želi da bude intiman sa lutkicom. Pošto je "odvajao" uvo, uskoro je zapenio, slušajući flertovanje i konverzaciju koja se odvijala između lepotice koja mu se sviđa i ološa i bitange koji je malopre prevario, uključujući neku šifru da ga pobeđi i totalno poniži pred svim mladim blejačima iz kraja, za koje je on pre pet minuta predstavljao životni uzor i nepresušni izvor inspiracije. Ta bitanga mora da plati!!! Ja, naravno, mi' vidim, ni! Čujem da mi se o glavi radi, blenem u koku k'o tele u šarena vrata, madrijam u sebi i urličem, pokušavam da se setim najsažnijih fora, razmišljam koliko da je prevarim za godine. Sve se računam da li da joj kažem da sam falsifikovao ličnu "kovu" zbog vojske ili da sam bio šest godina u komi i da u međuvremenu ni dana nisam ostario - ili oba. Počnem čak i da se izražavam kao što pišem i tu, posle nekog vremena primetim od-

blesak u njenim očima. Povezala je moje ime koga sam spomenuo kad sam shvatio da je taj anđeo zove Anđela, sa svojim orahnim veštinama i znanjem u domenu igara, pa je počela da me gleda drugojače. - *Ti si Uroš Tomić? Onaj psiho što piše za Bonus???* - *A-HAA, PRILJAVI IGRAČ!!!...*

"...viknuo je P.J. (23) sa boravištem u ulici Srpskih Vladara 28a, pre nego što je mučkim nasrtajem na U.T.-a (21) ispoljio veliku količinu nasilnog ponašanja. Naime, on je u napadu gneva, prouzrokovanim poniženjem i flertovanjem sa njemu dragom osobom, napao gore navedenu osobu, lišivši je svesti sa nekoliko udaraca Sony PlayStation konzolom (serijski broj C986131) u predelu lica i vilice, što je rezultiralo teškim traumama, kontuzijom vilice i frakturom "jednog i po" zuba. P.J. je lišen slobode i priveden u Centralni Zatvor, gde će sačekati veštačenje neuro-psihijatra. Nad U.T. se sa sprovodi kućna nega, kako bi se što pre povratilo i pripremio izjavu za štampu. Više vesti u jedanest..."

PILOG: "Telefonski razgovor između braće"

- *Ma, braćurice bre, odlično mi je, šta se džaba sikiraš? Ako mi je izbio "jedan i po" zub, nije mi izbio jedan i po mozak... Nemoj ti ništa da se brineš, nego kaži Miljanu da sam ga malo pozdravio i da mi je žao što ne mogu da ga "izljubim" pre polaska u vojsku. Sa Mališom sam se već zgotvio, a i kućna nega mi je "prva liga". Da samo znaš kakvi me ANBELI čuvaju ovde. Prigrušen devojački kikot. Ma da bre, one najave ču da ti "šljepim" na "mejl", a za one posao ćemo tek da se vidimo. I, da ne zaboravim, za one karikature što ste ih planirali... kaži Salji da me "okradi" za taj "jedan i po" zub. Muhuhahahahahahaha!*



POSLEDNJE REŠENJE	OSLOBOĐEN PRESUDE	ISTOČNA LEŽAJ	PUNOSTA POVOJKA	SPINNA	TAMA TAMNA	OKRELA	NOVVEŠA	VEŠTA REČNE REČE	MEĐAR LISTOPADNO DRO	SPUN IGRA IZNOMALA
2										
1										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										
31										
32										
33										
34										
35										
36										
37										
38										
39										
40										
41										
42										
43										
44										
45										
46										
47										
48										
49										
50										
51										
52										
53										
54										
55										
56										
57										
58										
59										
60										
61										
62										
63										
64										
65										
66										
67										
68										
69										
70										
71										
72										
73										
74										
75										
76										
77										
78										
79										
80										
81										
82										
83										
84										
85										
86										
87										
88										
89										
90										
91										
92										
93										
94										
95										
96										
97										
98										
99										
100										

PC-PSX-PSX2-DC-VQD-UVD
SVE NA JEDNOM MESTU
KUPITE IZ PROŠLOG BROJA JE SEGA

Krećete, ali b. Jovanović Španie 26
087 39 479 - 068 800 39 31

DUH
GAMES

Krećete, ali b. Jovanović Španie 26
087 39 479 - 068 800 39 31

NAGRADNI KUPON

REŠENJE

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAKS 32, 11650 BEOGRAD 22 SA NAZNAČOM "ZA NAGRADNO STANOVANJE"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

CD po izboru su dobili: Slađana Pavlov, Vrdin • Srdan Đurić, Paraćin • Ivan Mirković, Carevac • Pavle Milaj, Irig • Goran Milošević, Jagodina
Časopis Bonus su dobili: Aleksander Jovanović, Kobilje • Dejan Bračić, Batajnica • Jovan Krečković, Zvečan • Aron Alba, Beograd • Nemanja Jovanović, Loznica



Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinite plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

**NIKAKO I NIPOŠTO
REDAKCIJI TELEFONOM!**
Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje).

Parasite Eve 2

☐ Pomoć Bori iz Bara

Treba gaziti kamenje sledećim redom: crvena, žuta, plava, bela, plava, bela, crvena, žuta, bela, plava, žuta, crvena. Nakon toga čuće se zvuk da su ZAPADNA VRATA otključena! Kada No9 odne devojčicu idi do Underground Parking. Tamo izvedi PLAVI džip i otvori kapiju sa ID CARD...
Pirožek iz Kule i Dejan K.P.

MEDI EVIL 1

☐ Hteo bih da pomognem drugu Marku Đuričiću iz Beograda za igricu MEDI EVIL 1. Glavna svrha druge zagonetke na nivou The Asylum grounds je da nasmijete klovn. On se nalazi iza jednih vrata od žive ograde koja će se otvoriti kada riješiš prvu zagonetku. Oko klovnova se nalazi pet "sticova". Sa jedne strane štita je "nesrećno lice", a sa druge srećno. Štit treba sa mačem da okreneš tako da ona strana sa srećnim licem bude okrenuta prema klovnu. To je to. Nadam se da ću moći da pomognem imenjaku iz Beograda.

Marko iz Herceg Novog

SPEC OPS-Stealth P.

☐ Cao!! Za Gorana Jankovića iz Banjaluke, imam šifre za nevidljivost za igricu Spec Ops: Stealth Patrol. Ukucaj 'ROCK-STAR' kao ime, zatim pritisni start za vreme igre i aktiviraj novu opciju nevidljivost. Sad meni treba pomoć za igricu "Musashi" za drugi nivo ne mogu da ga pređem, oslobodim ljude iz kristala odnesem kera do sjaja uzmem neko voće od životinje i šta dalje? Dobro bi mi došle šifre za biranje nivoa. Unapred hvala!

Ivan Bratić, Batajnika

CHRONO CROSS

☐ Dragi "BONUS"-e,

Šaljem ti ovo pismo po ko zna koji put u nadi da ćeš ga objaviti. Pomogao mi Prši Denisu u "Chrono Cross"-u: 1) Farga možeš ubediti tako da iz drugog sveta nađeš drugog Farga i uzmeš ga u družinu (da ti bude među prvom trojicom). Onda se vratiš u prvi svet, odeš na brod i onda će da se dva Farga raspravljaju i krenuće brod za "Marbule". Farga ćeš naći u "Viper Manor" (tačnije u zatvoru). 2) Tako što ćeš

razgovarati sa nekim od istraživača i on će ti reći da će oni podmetnuti dinamit. Ti izadi sa tog ostrva pa se vrati i videćeš da te kornjače više nema (to ćeš moći da uradiš samo kad si u potrazi za Zmajevima). 3) Kada oživiš "Marbule" tamo gde su duhovi posle nekog vremena doći će došeljanci i jedan od njih će da ti proda najjači čekić za oko "10.000". 4) Ne znam. 5) Najverovatnije.

Spasić Danijel, Pančevo

TOMB RAIDER 2

☐ Zdravo Bonus-ovci!!!

Evo šaljem rešenja za Tomb Raider 2 kako preći ventilatore.

Uzmeš ključ, popneš se desno, skočiš na kosinu, klišaš se, skočiš u hodnik i ubiješ miša, dodeš do ivice okreneš se, skočiš unazad, opet skočiš unazad, opet pođeš do ivice, opet skočiš unazad, pomeri kutiju i pritisni prekidač. Čip je za popravku lifta, a pločica koju nađeš u vodi ispod lifta služi za aktiviranje prekidača koji pomera kulise na pozornici, a nalazi se na ulazu u operu. Tu su dva prekidača, levi otvara rešetke, desni kulise.

Molio bih pomoć za sledeće igre: Echo Night - gde upotrebiti metalni zučnik! Parasite Evil 2 - gde se nalazi šifra za ormaric na spratu hotela i gde se nalaze ključevi za kamione? The Note - kako ubiti viteza in cold blood? Na nivou Mainland Base - kako izvesti diverziju da bi se ušlo u bunker. Postoji ventil za plin, ali kada se zapali samo gori i straža ostane kod bunkera. Šta raditi?

Pozdrav od Vojkana iz Beograda

CHRONO CROSS RPT

☐ Peace everybody!

Sada ću ponizno da kličem (na kuku-ruzu) pred vama i očajnički vas moliti da mi pomognete. U igrici Chrono Cross (PSX) zaglavio sam se na prvom disku (koji bedaaaaak!) Kada pobedom Miguela u Dead Sea (Home World), bell zmay mi kaže da treba da pričam sa svim zmajevima u El Nido arhipelagu (pretpostavljam u Another World, portal se otvorio), a da bih njih podsetio treba mi brod (bela lađa), koji nemam i ne znam kako da ga dobijem (ne mogu ni da uđem u Viper Manor u Another w.) i odatle ne mogu dalje. Šta da radim? (Ubij se! prim.savesti). Ako neko zna, neka mi javi na 063/308-131 (ne mogu da čekam sledeći broj, ako baš ne moram). Hvala unapred!

Neša,Valjevo

SPEC OPS 2 I WORMS

☐ Redakciju CAO!

Pišem vam zbog problema prilikom igranja stvar dobre igre Worms Armageddon. Prilikom prelaska ove igre uvek mi ponestane medalja. Ako neko ima šifru za medalje, oružje ili bilo šta, neka me obavesti. Takođe, prilikom igranja Spec Ops 2 dođem

do same koja treba onemogućiti velike kamione, raketaše. Ako postavim eksploziv, ne desi se ništa. Ako neko zna rešenje neka me obavesti.

A sad moja pomoć drugima koji imaju problema sa igrom "Tomb Raider 2". Ako ne možete da pređete neku šemu, moj predlog je da uradite sledeće: upalite baklju i uradite korak napred korak nazad, 3 puta se okrenite oko sebe i skočite napred. Kada ovo uradite odmah prelazite u narednu šemu. Ako vam nedostaje municije uradite sledeće: upalite baklju; korak napred pa korak nazad; 3 puta se okreni oko sebe i skočite nazad. Šifre se ukucavaju tokom igre: A to da: "Lara bude kao od majke rođene" neki drugi put.

Vasiljić Miroslav, Bijeljina

NUCLEAR DOWN

☐ Da počnemo od početka.

Spasić Dejan je tražio da ukuca šifru u Nuclear Down-da bi oslobodio ambasadorovu ćerku i ženu. Neaka ukuca 2412. To je datum kada je taj voz krenuo.

Predrag Majušević, Stari Banovci

TOM AND JERRY

☐ Drugovi pomagajte!!!!

Zaglavio sam se u igri Tom and Jerry in House Trap, jer ne znam šta treba da uradim u 10-om nivou. Takođe mi treba pomoć u igri Red Alert i bio bih vam zahvalan da mi date šifre za ovu igru.

Terzić Gvozden

RESIDENT EVIL 1

☐ Cao! Hteo bih da pomognem Miljanu iz Reke u vezi igre R.E.I. Medaljon iz doom book-a se uzima tako što se uđe u inventar i ide na opciju CHECK. Tada se pojavljuje knjiga koju može da rotira. Kada knjigu naresti u položaj u kojem je uži deo, onaj koji se otvara, napred pritiskom na X ili □ knjiga će se otvoriti i on će uzeti medaljon. Tako uradiš i sa drugim knjigom.

Za uzvrat bih voleo da mi pomognete u igri R.E. CODE: VERO-NIKA. Ne znam da li da idem na LOAD GAME ili NEW GAME kada pređem prvi disk. Unapred zahvalan, Mihailo Otašević iz Beograda

Kada pređeš prvi disk, igra će ti sama tražiti da staviš drugi. A kad se usmisli negde na drugom disku, da bi nastavio igru treba ti opcija LOAD GAME. VERONICA može da se startuje i bez prvog diska kad se jednom snimiš negde na drugom.

Redakcija

PARASITE EVE

☐ Upomoć!!!

Zaglavio sam se u igrici Parasite Eve. Na drugom disku u BZ Shalter, kada se Aya i Kyle u liftu razlikuje i ona ima zadatka da pretraži celu BZ Shelter, takođe joj Kyle daje password: Melissa Maya, ali password ne pali u labora-

pomagajte drugovi

toriji. Takođe imam Keycard od Yoshida-e i Bow-Man-a. Pomagajte drugovima!!!!

Dominik Janković, Beč

CHRONO CROSS - DOKLE

☒ Kako da u igrici Chrono Cross, odmah na početku prvog diska pređem deo u kome Serge proživljava svoje detinjstvo.

Radovan iz Modriče

TOMB RAIDER 1

☒ Opet ja da pitam: I. U prvom delu

Tomb Raidera stignem do vodopada (tj. trećeg nivoa) i cvrč! Ne znam kako dalje? Pokušam da se izborim sa strujama i padnem naglavačke na stenu. 2. Šta brr znači onaj deda u drugom delu gore pomenute igrice, što stalno ide za Larom i pušta zmajev? Dosadan je. To bi bilo sve od mene...za sada! Ha, ha! Nećete me se otarasiti tako brzo! Vaša verna čitateljka. Slađana Pavlov

CRONO CROSS - AAA!!!!

☒ Zdravo svima!

Kako ne bismo trošili vaš prostor i naše vreme, bićemo kratki i direktni: naš problem se tiče igrice CRONO CROSS. Na prvom disku, kada smo igru nastavili kao Lynx i prošli Sea of Eden, odnosno Dead sea, uz pomoć kralje koji nam je dao stari Sage na "S.S.Zelbes"-u, trebalo je da pređemo u Another world. Međutim tamo smo totalno "ukočili". Našli smo dva lika, Skellyja i čoveka sa zelenom maskom. U unutrašnjost Viper Manora ne možemo da uđemo, niti da nađemo pevača Nickyja. Čuli smo da je general Vipe sa svojim Devama otišao u Fort Dragoniju, ali ne možemo da nađemo brod kojim bismo ga pratili. Jedini brod na vidiku je Nickyjev u Terminu i čamac u Arniju, ali ne može se ukrcati ni jedan, pa zato: POMAGAJTE! Još nešto: u Home World-u, istovremeno, nikako da ubedimo kapetana Fargoa da nam dozvoli da održimo koncert koji će spasiti ostrvo Marbuje. Irenes u tome ne uspeva, pa se pitamo na koji način i uz pomoć kog lika to da izvedemo. Srdačno vaši, Nena i Nemanja

FF8

☒ Pomagajte drugovima!!!!!!!

Zaglavio sam se u igri FF8 (iako imam samo 10 godina) na drugom disku, jer ne znam kako da ubijem, u Balamb Garden-u, dva bela čudovišta, nalik na paukove. Znam da su slabiji sa oko 1000HP, ali njihove magije me izludjuju. Zatim, kako da ubijem duha iz čarobne lampe! I hteo bih da pitam Marka Renovečiča da mi kaže gde da nađem GF-e (makar 3). I stao sam u igri THE LEGEND OF DRAGONO kod GREEN TUSKED DRAGONO-a i kod Grahama. Pomagajte!!

Jačević Milan, Niš

TOMB RAIDER 4

☒ Očajnički mi je potrebna pomoć za T.R. 4 i zaglavljen sam u "The Lost Library" nivou koji se nalazi u Aleksandriji blizu "Costal Ruins" treba da pronađem neke tri "proklete" zvezde, ja sam pronašao samo jednu 'de' su ove 'dvije' druge?!! I da napomenem da se trenutno nalazim preko prostorije gde sam ubio onog limenog viteza na konju Unapred hvala!!

Janjić Ivan

TOMB RAIDER 5

☒ Hi, Bonus!!!

Opet ja! Ko drugi nego Larohollićar-Slađana Pavlov. Nemojte odma' da se 'vatate za glavu, ovaj put samo pomazem. U broju 12, Pavle Mulaj je pitao šta da radi sa velikim zupčanicima u Tomb Raider 5. Kao prvo taj mehanizam treba pokrenuti! Kako? Ovak! Na jednom od stubova sa desne strane, videćeš proreze. Pritisni "JUMP" i "X" da bi se popeo. Kada se popneš, sa "walk" dugmetom idi do iverice desno, malo se nakrivi udesno i skoči onako u stranu (desno). Kad skočiš tamo, okreni se licem prema 'mostiću' sa kog si upravo skočio, drži 'X' i idi unazad. Lara će se prilikom pada uhvatiti za iverice. Idi desno i onda se popni. Na sredini sobe videćeš kanap, pridi mu i pritisni 'X'. Zatim pritisni 'X' još dva-tri puta. Onda opet idi unazad i drži 'X' da bi se opet ona uhvatila za iverice: Idi levo i popni se, onda skoči na mostić sa koga si prvo skočio, skoči onako u stranu. Preko-puta ćeš videti još jedan mostić. Sa "walk" dugmetom idi unazad dok ne staneš. Onda se zatrči, pritisni 'jump' i u letu pritisni 'X' da bi se uhvatila za iverice. Popni se. Ponovo idi princip, okreni se prema mostiću i drži 'X', idi u nazad. Idi levo i popni se. Videćeš opet kanap ali ga ovaj put povuci jednom. Ponovo idi u nazad i drži 'X'. Uхватиće se za iverice, a onda pusti 'X'. Zatim idi tamo gde su bila ona velika vrata, sada su otvorena. Videćeš statu, ali nemoj da ideš tamo već u prorezu gde su bila vrata, levo imaju malo veće stepenice. Popni se dva puta i desno ćeš videti prostoriju. Tu ćeš videti rešetke na kojima je medaljon. Pridi medaljonu i pritisni 'X', pojavice se pajser, potvrdi i onda će pajserom skinut medaljon. Kada ga uzmeš napasće te pacovi. Izbori se sa njima i onda idi kod one statue. U njenom postolju je procep za medaljon. Stavi ga tamo i otvoriće ti se kapija. Kada izađeš iz kapije skreni levo i uđi kroz drugu kapiju. Tamo ćeš videti vodu, preplivaj je. Prikazuje se animacija glave sa laserskim očima. Desno ćeš videti nešto što izgleda kao ulaz, ali nemoj da ideš tamo, jer tamo počinju tvoji buduć, a moji sadašnji problemi, što je ujedno i moje pitanje: Kako ubiti tog laserskog čiliku?

Iskreno vaša, Pavlov Slađana

PARAZITE EVE 2

☒ Zdravo!!! Jedno pitanje za Boru iz

Bara ili za redakciju - za igru Parazite Eve 2, na drugom disku u velikoj bazi u jednoj od soba ima kompjuter u koji treba uneti šifru "Melisa Maya", ali uopšte ne deluje, šta da radim???

ADQ Psiho, Bar

FF IX

☒ Odgovor za Spasić Danijela: treba da odeš do mesta gde je stajao Kujiin brod, sa kojim si otišao do Oelivetra, treba da odeš do mesta gde je stajao crni mag i samo produži dalje i izaći ćeš do mesta gde se nalazi rakva, kad klišne na nju spuštice ti se merdevine, treba sići niz njih, spusti se niz planinu i napolju si. Za uzvrat nadam se da će mi neko reći u igrici Final Fantasy IX sa kog 'predmeta' Vivi uči poslednju BIKmag, i gde mogu naći taj 'predmet'. Kao i gde se nalazi boss Had?

Nadežda Kordulup, Zemun

MEDI EVIL 1

☒ Htela bih da pomognem Đuričić Marku u igri Medi Evil 1. Sa mačem brzo udaraj tablice, da svaka prema sredini bude narandžasta. Posle ovoga kad otvoriš vrata sa crvenim kamenom ideš jedan miš, koga treba da odvedeš do zelenog slona. A sada mene interesuje: 1) U igri Vampires Countdown u "Evil house" šta treba da radim u sobi gde je pianino? 2) U igri Evil Dead kad sam izašla iz "Hellibilly House" gde da idem dalje? Kapija je zaključana i nemam lampu u rudniku, ali imam "herbicide" i drugi list knjige.

Zahvaljujem se unapred, Eleonora

GTA 2

☒ Odgovor za Stajić Zorana. Da bi se javio na govornicu moraš da pogledaš status bandi u gornjem levom uglu ekrana. Uzmi npr. Rajbustu bandu. Ona je označena u statusu taget otcima. Ako su crvene prema desno oni ti daju da im rešavaš zadatke (njihova strelica je bela). Imati tri vrste zadataka: laki, normalni i teški. Laki su označeni zelenom, normalni žutom, a teški crvenom strelicom. Žutu i crvenu dobijaš kada rešavaš njihove zadatke ili kada ubijaš članove bande koje oni mrze. Ako su crvene prema levoj strani, kloni se njih jer te mrze. Šifra za sve nivoe je A551JHJ.

E sad nešto za mene. Da li neko zna šifru za hard težinu u Syphon Filteru 2? Voleo bih da otvorim tajne nivoe. Unapred zahvalan.

Peda Majulević

Šifre: Svi gradovi i svi bonus nivou - ukucaj ITSALLUP kao svoje ime; Nepobedivost (kad si van auto) - LIVELONG; Sva oružja na 99 - NAVARONE; Bez pajkana - LOSEFEDS; 1 000 000 poena - BIGSCORE.

Marko Renovečič, Smederevo

ABES EXODUS

☒ Pozdrav Bonusu i čitaocima!

Odgovor Draganu za ABE-a: Dodaj ispred vrece i pritisni Gore i ispašće komad mesa, koji pokupi (ali pre ovoga moraš ubiti SLIG-a sa FART-om). Prodi kroz vrata i baci meso malim psima, a dok oni jedu, povuci polugu, pa brzo skoči na gornju suprotnu stranu i trči. Moraš stići dok ima otvora u podu. Nikako ne ulazi u bunar!

Milan Vujanović, Sombor





ASUS A7M266 DDR

Najbrža Socket A ploča

Svaki ljubitelj 3D igara na PC platformi zna da tajvanski Asus pravi najbolje matične ploče i da je u krugu najcjenjenijih proizvođača 3D akceleratorskih kartica na svetu. Kad već nismo išli na CeBIT, ništa bolje nije moglo da nam se desi tokom prošlog meseca od susreta sa Asusovom novom pločom za AMD procesore i novom vrstom memorije koju ova ploča koristi.

tom, četvrti i peti sa USB kontrolerom. Raspored elemenata na ploči je skoro savršen, sa dosta prostora oko procesora. Priključak za ATX napajanje na ploči smešten je ispod priključka za džojstik, što je dobro, s obzirom da je odmah uz naponsku sekciju, ali nije idealno, jer kabl ide iznad procesora.

U raskošnom pakovanju, sa pločom se dobija i par dodatnih USB priključaka, smeštenih na pločici koja "leže" u prorez za kartice na poleđini računara, ali ako ste vešti, možete da ga "uglavite" i na prednju stranu kućišta, koristeći slobodno ležište iznad flopija. Daleko najkorisniji "besplatni dodatak" ploči predstavlja ugrađeni zvučni čip firme C-Media Inc. U pitanju je hardverski 3D zvučni čip sa podrškom za 4 kanala, koji podržava Aureal 3D i Environmental Audio (EAX) 3D zvučna okruženja, koja se sreću u gotovo svim 3D igrama. U odnosu na AC97 softverski zvuk, ovo je tri puta bolje rešenje. Za ambicioznije korisnike uvek postoji mogućnost da se zvuk isključi pomoću kratkospojnika na ploči, i da se njegovi resursi oslobode za SoundBlaster Live!

Na našem "probnom stolu", društvo ploči pravili su procesor Athlon na 1 GHz, dva modula od 128 MB memorije PC2100, grafička kartica ASUS V7700 Pro Deluxe DDR, disk Quantum AS, a sve je napajala ASTI ATX jedinica. Program za testiranje 3D performansi 3Dmark 2000 pod Windowsom 98SE dao je fantastičan skor od 6592 poena u rezoluciji 1024x768 sa 32-bitnom paletom. Sistemske performanse merili smo pomoću programa SYMark 2001 i dobili 207 poena. Sa učitano scenom demoo01 igra Quake 3 je u rezoluciji 1024x768 u punom koloru, prosečan frejm-rejt je bio 126 sličica u sekundi. Bez sumnje, to su impresivni rezultati!

Ploča je osim odličnih brzinskih performansi pokazala odličnu stabilnost, kako na fabričkim, tako i na "overklokovanim" brzinama magistrale. Procesor uobičajenog kvaliteta radio je bez problema sa magistralom na 148 MHz (296 MHz DDR), a polazio nam je za rukom da podignemo Windows i sa magistralom na 153 MHz (doduše, tokom hladnih noći). Treba imati u vidu da je takt procesora sinhronizovan sa taktom memorije; pa domet overklokovanja zavisi i jednim delom od kvaliteta memorije. Sa PC2100 memorijom može da se izvuče neznatno ubrzanje, kada se u BIOS-u umesto na 2,5 vrednost CAS Latency podesi na 2.

A7M266 u kombinaciji sa brzom PC2100 (tj. PC133 DDR CAS2) memorijom i Athlonom na 1 GHz, predstavlja vrhunsku platformu za gameske (i sve druge) primene. Ako imate novca i želju da posedujete najbržu AMD ploču na tržištu, ASUS A7M266 je pravi izbor za vaš novi PC. Ako već imate AMD mašinu sa KT133 pločom, nadogradnja vam se neće isplatiti, jer osim ploče podrazumeva i zamenu memorije, pa je bolje da sačekate neku drugu priliku. Tvrdokorni ljubitelji Intela će biti na velikom iskušenju dok budu skupljali pare za Pentium 4! ■

Nikola Stojanović



ASUS je za ploču A7M266 iskoristio dobitnu kombinaciju AMD-ovog najnovijeg sistemskog kontrolera AM761 i aktuelnog periferijskog kontrolera 686B firme VIA. AMD-ov čip donosi podršku za PC1600 (PC100DDR) i PC2100 (PC133DDR) memoriju, dvostruko veće propusne moći od PC133 memorije, a pruža sinhroni rad sa "Thunderbird C" procesorom na osnovnom taktu od 266 MHz. U koracima od po 1 MHz, radni takt se softverski može podići do 316 MHz, bez posledica po stabilnost sistema. Ploča na sebi ima ATA-100 kontroler i hardverski 3D zvuk. ASUS je ključna podešavanja smestio u BIOS ploče (npr. za brzinu magistrale), ali se naponi za procesor (1,075 - 1,85V), memoriju (2,7 - 2,9V) i generator takta (3,3 - 3,56V) podešavaju kratkospojnicima. Iako na ploči stoji šema za DIP prekidače koji bi se koristili za promenu množioca, u ovoj reviziji ploče ta mogućnost nije implementirana.

Ploča ima pet PCI master slotova i jedan AMR, 4 USB porta (dva integrirana i dva na nosaču koji se smesta u prorez za kartice), i naravno AGP Pro slot za vrhunske grafičke kartice. ASUS na svoje ploče ugrađuje poseban čip za kontrolu zdravlja i sigurnosti sistema, razvijen u saradnji sa firmom Winbond, koji omogućava praćenje tri temperature, šest napona i brzine obrtanja tri od četiri ventilatora, a sve preko ASUS PC Probe sistemskog softvera. Na ploči je primenjena standardna šema deljenja resursa: prvi PCI slot deli IRQ s AGP Pro slotom, drugi sa integriranim zvukom, treći sa AMR slotom.

hardware